
Chi bi-Ro bo!
Metroid Prime Pinball
True Swing Golf
The Rub Rabbits!
Sonic Riders
CLUB NINTENDO
Revista Oficial de Nintendo
Feliz día 14 Peach
Además
CN Profiles
El Control de los Profesionales
Como caída del
CIELO
SUPER PRINCESS PEACH
TIPS
GUN
Precio $24.00 M.N.
0 10722 07642 9 02
Año 15 No 2 Exhibir hasta 26/2/2006
ELECTROPLANKTON
NINTENDO POWER
FINAL FANTASY IV ADVANCE

MOVILTEKA

www.moviltekA.com

NUEVOS JUEGOS

>> instrucciones generales

En SOLO 5 pasos super fáciles

Por ejemplo, si deseas una imagen cuyo numero es 71373:
1. Ve al menú "mensajes" para mandar un mensaje
2. Escribe el código de la imagen elegida (IMAGENCL) y su número (71373)
4. Envía el mensaje IMAGENCL 71373 al 22122
4. En unos segundos recibirás la imagen en tu cel
5. Dale a "guardar" y... ¡ ya es tuyo!

enamorate con tu cel

visita www.moviltekA.com

JUEGOS JAVA PREMIUM

Envia un mensaje con el texto **JUEGOCL "espacio" "cod. del juego" al 66366**

Ejemplo: JUEGOCL 81556 al 66366

(4 sms por descarga, costo/sms $10.00 + I.V.A. costo total $40.00 + IVA)

ANCIENT RUINS — codigo: 81466

La búsqueda de la Copa de la Avaricia te llevará a situaciones increíbles

Fotos

Envia IMAGENCL "cod. imagen elegida" al 22122
Ejemplo: IMAGENCL 71203 al 22122 (GSM) Costo/sms $13.00 + I.V.A.

72789	71530	71751	71754	71868	72367	72533
73075	72864	72865	72911	73001	73062	73074
70888	72465	71404	71159	70176	72483	72415
71532	71514	71708	71734	71242	71794	72180
71953	71991	72843	72119	71512	71197	72823
72165	72184	70372	72369	71528	72393	72374
72486	71514	72658	70369	72853	71510	72717
71546	72788	72497	72818	72825	72829	72834
71566	72836	72838	72854	72858	72859	72868

POSTALES SALVAPANTALLAS

Envia POSTALCL "cod. logo elegido" marca celular al 22122
Ejemplo: POSTALCL 61125 nokia al 22122 — Costo/sms $13.00 + I.V.A.



60620	60637	60649	60851	60865	60514	60529	60533	60571
60929	60932	60951	61024	61052	60910	60919	60921	60924
61138	61144	61161	61168	61174	61094	61113	61118	61120

las mejores canciones de amor y TOPS mundiales 22122

Monofonicos (Costo/sms $13.00 + I.V.A.)

Envía al 22122
TONOCL "cod.melodia" marca cel
Ejem.: TONOCL 20892 nokia al 22122

Polifónicos (GSM) ($13.00 + I.V.A.)

Envía POLICL "cod. melodia" al 22122
Ejemplo: POLICL 20892 al 22122

NOVEDADES + Nº 1

20978 A chillar a otra parte Pesado
20994 Sorry Madonna
20778 Dulce Niña Na na na Kumbia Kings
20779 Mi credo K-Paz de la Sierra
20627 La tortura Shakira y A Sanz
20991 First Lindsay Lohan
20461 Dale don dale Don Omar
20789 Harry Potter BSO
20892 Hung up Madonna

Se el 1º

CINE y TV

20965 Dawsons creek
20203 Los simpsons
20204 South Partk
20092 Friends
20210 Pretty woman
20196 cazafantasmas
20205 Pajaro Loco
20829 Buffy cazavampiros
20674 Save me Smallville Theme TV
20042 El exorcista
20193 Starwars
20206 Expediente X
20081 La pantera rosa
20217 Titanic
20189 Rocky
20061 Pinky y cerebro
20019 Armageddon

codigo 20704 Pasion de Gavilanes tema TV

codigo 20954 Unchained melody B.S.O. Ghost

AMOR, desamor y musica sexie

20993 Me gustas mucho Rocio Durcal
20890 Sugar Sugar The Archies
20895 Do ya think I'm sexy Rod Stewart
20896 Is this love Bob Marley
20241 Every breath you take Police
20262 Eternal Flame Bangles
20729 Light my fire The doors
20744 Still loving you Scorpions
20734 Enjoy the silence Depeche mode
20839 Owner of a lonely heart Yes
20889 Everything I do I do for you Bryan Adams
20146 Clocks Coldplay
20233 Bring me to life Evanescence
20264 Dont Speak No Doubt
20307 Send your love Sting
20309 Whiteflag Dido
20310 Crazy in love Beyonce
20369 Im slave to you Britney Spears
20390 Im still in love with you SPaul & Sasha
20497 Somewhere only we know Keane
20327 Where is the love Black eyed peas
20566 She will be loved Maroon five
20380 Te quise tanto Paulina Rubio
20391 Te soñe Aleks Syntek
20433 En los puritos huesos Banda el limon
20434 Ingrato amor Alejandro Fernandez
20417 Duele el amor Aleks Syntek y Ana Torroja
20760 Para tu amor Juanes
20936 Loco por ti Victor Garcia
20938 No te apartes de mi Yahir
20029 Corazon latino David Bisbal
20167 Son de amores Andi y Lucas
20425 Retorciendo palabras Fangoria
20445 Te comere a besos Sara
20450 Hero Enrique Iglesias
20588 Tu no tienes alma Alejandro Sanz
20639 Enamorada de ti Mónica Naranjo
20675 Lo que tu quieras soy Antonio Orozco
20899 Me cuesta tanto olvidarte Siwel
20470 Alli estare Alex Ubago
20837 You really got me The Kinks

top LISTAS MUNDIALES

20043 Fiesta Pagana Mago de Oz
20812 Tripping Robbie Williams
20983 Pimp 50 cent
20488 American Idiot Green day
20981 My humps Black eyed peas
20865 It will be burning Sean Paul
20392 Tardes negras Tiziano Ferro
20520 Toy Soldiers Eminem
20670 Feel good Inc Gorillaz
20008 Without me Eminem
20364 Toxic Britney Spears
20737 Hollaback girl Gwen Stephani
20871 All about us Tatu
20620 Cry me a river Justine Timberlake
20611 Welcome to my life Simple plan
20606 La camisa negra Juanes
20759 No Shakira
20583 Lo que pasó Daddy Yankie
20529 Pobre diabla Don Omar

y si estas solo o quieres estar mejor acompañado/a...

chatea haz nuevos amigos/as

ENVIA CHATCL al 44244

Costo / mensaje $3.00 + I.V.A.

REALES QUE ENAMORAN

INSTRUCCIONES
Envia REALCL "cod. del Real" al 22122
Ejemplo: REALCL 10226 al 22122 (Costo/sms $13.00 + I.V.A.) (GSM)

Especial SAN VALENTIN
10229 muchos besitos seguidos
10159 oye el latido de tu cel al ritmo de su corazon
10083 campanas de boda sonando
10158 besame tanto... en ingles que es mas romantico

GILBERTO GLESS

10190 México Rarara
10198 Chente Gless
10199 Pipipi
10200 Porra Nacos
10186 Regueton a lo Gless... tiembla Don Omar
10177 Arriba el América
10182 Chivas super Chivas
10187 Las Mañanitas (estas son las mañanitas... contesta)

TOP REALES DESCARGAS

10114 Poseido GRITANDO
10135 Tamales
10079 Bebé rie
10125 Tigre ruge
10020 risa de risa
10005 perrito ladra
10121 Sable starwars
10077 Aullido de lobo
10029 demonio
10170 goku kameeee
10112 Pajaritos cantan
10009 patito quack
10005 perrito ladra
10088 Corneta Futbol
10082 Cadena WC



Envíale este fotomensaje de amor a quien quieras

(GSM) Costo/sms $13.00 + I.V.A.

Envía al 22122
BESOCL + nombre destinatario + nº cel destinatario
Ejemplo: BESOCL LUPE 04455xxxxxxxx al 22122



TOP JAVA GAMES

Envia JUEGOCL "cod. del juego" al 22122
Ejemplo: JUEGOCL 81300 al 22122
(2 sms por descarga, costo/sms $13.00 + I.V.A.) (GSM)

entra en la mansion fantasmal donde te espera la muerte

Death Trap codigo 81300



MIRA COMO SE MUEVEN



(GSM) Costo/sms $13.00 + I.V.A.

Envia ANIMACL "cod. animacion" al 22122
Ejemplo: ANIMACL 90612

(GSM) Aplican tarifas vigentes de transporte Telcel GSM

SUMARIO





8 Dr. Mario
12 Mariados
14 Extra
16 LogNin
20 Top 10
22 Galería CN
24 Previo
28 Nuestra Portada: Super Princess Peach
34 Uno con el Control
40 CN Profiles
54 Gamevistazo
72 El Control de los Profesionales
74 SOS
94 Select, Atrás, Más Atrás, Start.
96 Última Página

¡ESTA ES LA CLASE DE HISTORIA QUE MÁS ME GUSTA!

TIPS

58 Gun

ESTE MES REVISAMOS

36 Chibi-Robo! Plug into Adventure!
52 Electroplankton
68 Sonic Riders
78 Metroid Prime Pinball
91 True Swing Golf

NINTENDO POWER

82 Final Fantasy IV Advance

PÓSTER DOBLE



X-MEN LEGENDS II
POP: THE TWO THRONES

26

94

A catorce años de que el bigotón cayera en plena glorieta del Ángel, la Princesa sigue sus pasos aventureros para mostrarte su primer protagónico. ¿Serán fans del paracaidismo? ¿Quieres saber más acerca del primer número? Échale un ojo a nuestra nueva sección.

¡SANTOS DINOSAURIOS, MARIO!





ISSN 1665-7888



Av. Vasco de Quiroga #2000, Edificio E, piso 2, Colonia Santa Fe
Delegación Álvaro Obregón CP 01210 México, DF
Tel: 5261 2600
clubnin@clubnintendomx.com



Circulación certificada por el Instituto Verificador de Medios
Registro No. 121/09

CLUB NINTENDO

© CLUB NINTENDO. Marca Registrada. Año 15 N° 2. Fecha de publicación: Febrero 2006. Revista mensual, editada y publicada por EDITORIAL TELEVISA, S.A. DE C.V., Av. Vasco de Quiroga N° 2000, Edificio E, Col. Santa Fe, Del. Alvaro Obregón, C.P. 01210, México, D.F., tel. 52-61-26-00. Editor responsable: Irene Carol. Miembro de la Cámara Nacional de la Industria Editorial Mexicana. Número de Certificado de Reserva de derechos al uso exclusivo del Título CLUB NINTENDO: 04-2004-030510303300-102, de fecha 05 de marzo de 2004, ante el Instituto Nacional del Derecho de Autor. Certificado de Licitud de Título N° 6420, de fecha 27 de marzo de 1992; Certificado de Licitud de Contenido N° 4863, de fecha 27 de marzo de 1992, ambos con expediente N° 1/432"92"/8336, ante la Comisión Calificadora de Publicaciones y Revistas Ilustradas. Distribución exclusiva en México: Distribuidora Intermex S.A. de C.V., Lucio Blanco N° 435, Azcapotzalco, C.P. 02400, México D.F. Tel. 52-30-96-02. Distribución en zona metropolitana: Unión de Expendedores y Voceadores de los Periódicos de México A.C., Barcelona N° 25, Col. Juárez, México D.F. Tel. 55-91-14-00. Impresa en: Productora, Comercializadora y Editora de Libros, S.A. de C.V., Pascual Orozco N° 51, Col. Iztacalco, México D.F. Tels. 55-90-27-03 y 55-90-27-07. EDITORIAL TELEVISA S.A. DE C.V. investiga sobre la seriedad de sus anunciantes, pero no se responsabiliza con las ofertas relacionadas por los mismos. VENTAS DE PUBLICIDAD: Vicepresidente de Comercialización: Ricardo López Iñiguez, tel. 52-61-26-03. ATENCIÓN A CLIENTES: zona metropolitana tel. 52-61-27-01, Interior de la República Mexicana tel. 01-800-711-26-33. Prohibida su reproducción parcial o total.

ARGENTINA: Publicada por Editorial Televisa Argentina, S.A., Av. Paseo Colón No. 275 Piso 10 (C1063ACC) Buenos Aires, Argentina. Tel. (5411) 4000-8300. Fax: (5411) 4000-8300. Director General América del Sur: Rodrigo Sepúlveda Edwards. Editor Responsable: Roxana Moriello. Gerente Comercial: Adrián de Stefano. Distribución Capital: Vaccaro Sánchez y Cía, S.A., Moreno No. 794, 9o. Piso, (1091). Distribución interior: Distribuidora de Revistas Bertrán, S.A.C., Av. Vélez Sarsfield 1950 (1285). Adherida a la Asociación Argentina de Editores de Revistas. Registro de la propiedad intelectual No. 704364. • COLOMBIA: Editorial Televisa Colombia, S.A., Calle 72 # 7-64, Piso 10, Edificio Corfinsura, Bogotá, Colombia. Tel. (571) 310-6910.h Fax: (571) 310-6910 ext: 115 y 282. Directora de Publicidad: Beatriz Pizano. Ventas de Publicidad: Tel: (571) 310-6910; Fax: (571) 310-6910 ext: 115 • CHILE: Publicada por Editorial Televisa Chile, S.A., Reyes Lavalle 3194, Las Condes, Santiago, Chile. Tel. (562) 399-6399. Fax (562) 399-6229. Distribuidor: ALFA S.A., Carlos Valdovinos 251, Santiago, Chile. Flete Aéreo: $100.00. Regiones: I, II, XI y XII. Suscripciones: Publimail S.A., Vicuña Mackenna 2598, Macul, Santiago. Tel: (562) 290-2515. Fax: (562) 290-2603. • ECUADOR: Publicada por Vanipubli Ecuatoriana, S.A., Rumipamba 706, entre República y Amazonas, Penthouse, Quito, Ecuador. Tel (593) 2-226-2717 y (593) 2-226-2718. • VENEZUELA: Editada para Venezuela por Editorial Televisa International, S.A. Información sobre ventas: VeneTel Servicios Publicitarios, S.A.; Avenida Francisco de Miranda, Centro Lido, Torre A, Piso 10, Oficina 105-A, El Rosal, Caracas, Venezuela, CP 1060 Tel. (582) 12-953-4985. Fax (582) 12-953-6164. Exportado por Editorial Televisa, S.A. de C.V.

EDITORIAL

Año XV No. 2 Febrero 2006

Es inminente el lanzamiento del Nintendo Revolution para este año. Hay quienes pensaban que la competencia iba a abarcar el terreno desde temprano, pero las cosas han sido diferentes y Nintendo poco a poco revela que su nuevo coloso aún conserva detalles que –por si no lo han hecho– te dejarán con el ojo cuadrado. Falta todavía que se muestre el control alterno que será usado para títulos genéricos, como en los de peleas, que era una de las grandes dudas al tratar de encajar una forma de juego tradicional con las innovaciones del control minimalista del Revolution. Además, esta "guerra de consolas" no sólo tendrá su base en la capacidad de almacenaje o calidad de gráficos, que forman parte importante de las exigencias del jugador contemporáneo, sino también en la creatividad y las novedosas experiencias de juego. Nintendo es una compañía longeva y en esta ocasión dará todo lo necesario para volver a posicionarse como líder en la industria del videojuego.

Para ponernos a tono con la festividad de este mes, te presentamos la primera aventura como protagonista de **Pech**. Si bien **Luigi** ya tuvo su estelar, ¿por qué la chica número uno del Mushroom Kingdom no? No te vayas con la finta de que es un juego para chavitos o que sólo les interesará a las jugadoras, porque a pesar de su ambiente en tonos pastel y gráficos caricaturescos, **Super Princess Peach** te ofrece una forma de juego dinámica y diferente; pero mejor checa el artículo de portada, allí encontrarás toda la información que necesites.

Cambiando de tema, te traemos una nueva sección que será todo un agasajo para quienes no conocen los inicios de la revista o los que quieran revivirlos; será bastante interesante por si eres nuevo en el Club. Allí te presentaremos cómo ha evolucionado Club Nintendo, así como detalles destacados de cada edición. En este número comenzaremos con el legendario #1 (donde **Mario** descendía en un paracaídas) y los subsecuentes serán con base en tus peticiones. ¡Checa el artículo y danos tu opinión!

¿Tienes dudas, quejas, comentarios o sugerencias? ¡Qué esperas! Envíanoslos a través de nuestro correo electrónico:
clubnin@clubnintendomx.com
o si eres muy conservador, mándanos una carta a la siguiente dirección:
Av. Vasco de Quiroga #2000
Edificio E, piso 2,
colonia Santa Fe,
Delegación Álvaro Obregón
CP 01210 México, DF



La imagen













Para todos aquellos que querían un héroe diferente, aquí les presentamos a **Chibi**, un curioso robot a escala que no sólo es un as en la limpieza hogareña, sino que incluso la vuelve toda una aventura al enfrentar a los terribles enemigos que coexisten en este extraño mundo. Nintendo apuesta a un juego infantil que puede disfrutar cualquier videojugador sin complicarse con tediosos comandos o historias enredadas; aquí el punto es recorrer las diversas habitaciones de la casa y dejar "rechinando de limpio" hasta el rincón menos accesible. ¿Quieres más info? Checa la...

...página 36


© 2006 Nintendo



¡MOVILIZA TU CELULAR!

Tonos
Hay más de 1,000 tonos en esmasmovil.com

	Clave
DON / Miranda	DON
LO QUE PASÓ PASÓ / Daddy Yankee	PASO
MI DULCE NIÑA / Kumbia Kings	NANA

Lo más pelcado

Lo nuevo

	Clave
Loco por ti / Victor García	VICTOR
La rana loca / Axel F.	FROG
Media naranja / La Arrolladora	NARANJA
Himno del América / América	AMERICA
Recostada en la cama / El Chapo	CHAPO
Tu de que vas / Franco de Vita	FRANCO
Me pregunto / Belanova	PREGUNTO
Helena / My Chemical Romance	HELENA
Fix you / Coldplay	FIX
You're beautiful / James Blunt	BEAUT
Volveré / K-Paz de la Sierra	KPAZ
Nada es para siempre / Luis Fonsi	FONSI
I don't care / Ricky Martin	RICKY
Tripping / Robbie Williams	TRIP

Lo más In

	Clave
Nada de esto es un error / Coty	ERROR
Don / Miranda	DON
Lo busqué / Ana Bárbara	LOBUSQUE
Yo quisiera / Reik	REIK
Ahora quién / Marc Anthony	AHORAQUIEN
Muriendo lento / Moderato	LENTO
Mi dulce niña / Kumbia Kings	NANA
Toxic / Britney Spears	TOXIC

Cine y Tv

	Clave
Harry Potter	POTTER
Los locos Adams	ADAMS
Orange County	OC
La Pantera Rosa	PANTERAROSA
Titanic	TITANIC
Misión imposible	MISION
Smallville	SMALLVILLE
Hakuna matata	HAKUNA
I'll be there for you / Friends	FRIENDS

Hits

	Clave
La manzanita / Tigres del Norte	MANZANITA
Star Wars / BSO	WARS
Yeah / Usher	YEAH
Amor del bueno / Reyli Barba	DELBUENO
Sabes a chocolate / Kumbia Kings	CHOCOLATE
Ojalá que te mueras / Pesado	TEMUERAS
Precisamente ahora / David de María	AHORA
Mi credo / K-Paz de la Sierra	MICREDO

No te pueden faltar

	Clave
Don't bother / Shakira	BOTHER
Ojalá y te animes / Bobby Pulido	ANIMES
Mi credo / Pepe Aguilar y Tiziano Ferro	CREDO
We be burning / Sean Paul	BURNING
The boxer / The Chemical Brothers	BOXER
Quemándome de amor / Moderatto	DEAMOR
This love / Maroon 5	THISLOVE
La tortura / Shakira	TORTURA
No fear / The Rasmus	FEAR
The beautiful side of somewhere / The Wallflowers	WALL
Lo que pasó pasó / Daddy Yankee	PASOPASO
Come in, come on / Velvet Revolver	VELVET

Encuentra más tonos en esmasmovil.com

INSTRUCCIONES PARA BAJAR TONOS POR TIPO DE CELULAR

MONOFÓNICO DIGITAL | MONOFÓNICO GSM | POLIFONICO

Juegos

Destreza

Consulta compatibilidades en esmasmovil.com



Crucigramas — clave: CRUCI

Ahorcado — clave: AHORCADO



Sudoku — clave: SUDOKU



Lineas — clave: LINEAS



Mobile Grand Prix — clave: FUNO



Solitario — clave: SOLITARIO

Bolas — clave: BOLAS

Sonidos reales

Clave	Clave	Clave
RISAMACABRA	PEDOS	GUACARA
PATO	SUPERPEDO	HAYAMA
[illegible]	PEDORRETA	TIRITITITO
CABALLO	TARZAN	TIRITITITO2
MOTO	RISAYODA	[illegible]
BESO	BEBE	CONTESTA
GORILA	MEROLICO	VERSALLESCA
GRITOMUJER	GALAN	
GRITO	OYEMIAMOR	
SUPERERUCTO	CUBANO	
ERUCTO1	FUTBOL	
METRALLETA	HUDOS	

Nos vamos al mundial

	Clave
Si se puede	SISEPUEDE
Si se pudo	SISEPUDO
Nos vamos al mundial	NOSVAMOS
México... México...México	MEXICO

envía CN REAL + "clave" al 31111 Ejemplo: CN REAL NOSVAMOS

Nuevos Sonidos para aficionados

Fotos Hollywood



envía CN FOTO + "clave" al 31111 Ejemplo: CN FOTO ALBA1

Diversión



PIROPOS
envía CN PIROPO al 21111



CLUB AMERICA
envía CN AMERICA al 21111



DATOS DE CINE
envía CN CINE al 21111



BROMAS
envía CN BROMA al 21111



CHISTES
envía CN CHISTE al 21111



HECHIZOS
envía CN HECHIZO al 21111

PRECIO POR SUSCRIPCION MENSUAL: $43.47+ IVA.



PIROPOS PERSONALIZADOS
envía CN PIROPO
+ "su nombre" al 61111

CHISTES
envía CN CHISTE al 41111



ADIVINANZAS CHISTOSAS
envía CN ADIVINA al 41111



MASCOTA
envía CN MASCOTA al 41111



AUTOS
envía CN AUTO al 41111







COMO BAJAR IMÁGENES: envía CN FOTO + "clave" al 31111 Ejemplo: CN FOTO MIA27

PRECIO POR IMAGEN: $13 + IVA. SOLO CELULARES GSM CON WAP CONFIGURADO.
CONSULTA COMPATIBILIDADES EN ESMASMOVIL.COM LOS FORMATOS DE LAS IMÁGENES PUEDEN VARIAR



Descarga cada semana en tu celular increíbles fotos originales, noticias, chismes exclusivos y promociones únicas, todo como en una revista.

PRECIO POR MENSAJE: $13 + IVA

Sólo para FANS

envía CN FAN REBELDE al 31111

¿Qué tan rebelde Eres?

Test Rebelde

¿Sigues las reglas o te revienta que te digan lo que tienes que hacer? ¡Descubre si eres tan rebelde como tú crees!

Envía CN TESTR al 31111 y contesta las reveladoras preguntas que te dirán si eres tranquilo como Teo o rebelde como Roberta.

$13 + IVA. Por mensaje.

Lo más NUEVO

No te puede faltar

Tragacocos

Alcatel: OT556, OT735i, OT756
LG: C1100, C1200, C2200, F2100, G5300i
Motorola: A835, C385, C450, C550, C650, C975, C980, E380, e398, e550, V180, V220, V400, V500, V547, V550, V551, V620, V635, V80, V980
Nokia: 2650, 3100, 3120, 3200, 3220, 3230, 3300, 3510i, 3595, 3650, 3660, 5100, 5140, 5140i, 6010, 6015, 6020, 6021, 6030, 6100, 6200, 6220, 6225, 6230, 6235, 6250, 6255i, 6260, 6600, 6610, 6610i, 6620, 6630, 6650, 6670, 6680, 6681, 6800, 6810, 6820, 7200, 7210, 7250, 7250i, 7260, 7610i, 7610, 7650, 8910i, N-Gage, N-Gage QD
Sagem: my-V75, MYC5-2, myV-65, MYX-7, MYX5-2
Samsung: X450, D500, E300, E700, E800, E820, SGH D410, SGH E100, sgh e330, sgh e630, SGH E710, SGH E715, sgh e810, SGH P400, SGH P510, SGH X426, sgh x430, SGH X450, sgh x460, X640
Sharp: GX1, GX10, GX10i, GX15, GX20, GX25, GX30
Siemens: A60, A65, C60, CX65, CX70, M65, M55, MC60, ME55, S55, S57C, S65, S65V, S6V, SK65, SL55, SL55B
SonyEricsson: K500i, K508i, K700i, K750i, T610, T630, W800i, Z520, Z600, Z800

envía
CN JUEGO TRAGACOCOS
al 31111



Alien

Modelos compatibles:
Nokia: 3410, 6310i, 3510i, 8910i, 3650, 7650, 6600, 7600, 3660, N-Gage, 6630, 6680, 6681
Siemens: S55, SL55, ME55, M50, C55
Motorola: T720, T720i
Samsung: S100
Sharp: GX10, GX10i, GX20

envía CN JUEGO ALIEN
al 31111



Tropas

Fly Troopers

Modelos compatibles:
Nokia: 3410, 6310i, 3510i, 8910i, 7210, 6610, 6100, 5100, 6800, 7250, 7250i, 3650, 7650, 6600, 7600, 3660, N-Gage, 6630, 6680, 6681
Siemens: S55, SL55, ME55, M50, C55
Samsung: S100
Sharp: GX10, GX10i, GX20

envía
CN JUEGO TROPAS
al 31111



Arkan

Motorola: A835, C975, C980, e398, e550, T720, T720i, V400, V500, V547, V550, V551, V620, V635, V80, v872, V980
Nokia: 2650, 3100, 3120, 3200, 3220, 3230, 3300, 3650, 3660, 5100, 5140, 5140i, 6010, 6015, 6020, 6021, 6030, 6100, 6101, 6170, 6200, 6220, 6220, 6230, 6225, 6255, 6255i, 6260, 6600, 6610, 6610i, 6620, 6630, 6650, 6670, 6680, 6681, 6800, 6810, 6820, 7200, 7210, 7250, 7250i, 7260, 7270, 7600, 7610, 7650, N-Gage, N-Gage QD
Panasonic: X60
Sagem: my-V75, MYC5-2, myV-65, MYX-7, MYX5-2
Samsung: X450, D500, E300, S300, SGH C100, SGH C100G, sgh c100, SGH D410, sgh e310, SGH E400, SGH E400 up.link, SGH E710, SGH E715, sgh e810, SGH P400, SGH P510, SGH S100, SGH S200, SGH S300, SGH S300M, SGH X400, SGH X426, sgh x430, SGH X450, X640
Sharp: GX1, GX10, GX10i, GX15, GX20, GX25, GX30
Siemens: A60, A65, C60, C65, C65V, CF62, CX65, CX70, M55, M65, MC60, ME55, S65, S57C, S65, S65V, S6V, SK65, SL55, SL55B, SL65, SX1
SonyEricsson: K500i, K508i, K700i, K750i, P900, T610, T630, W800i, Z520, Z600, Z800

envía CN JUEGO ARCADE
al 31111

PRECIO POR JUEGO: $26 + IVA (en 2 mensajes de $13 + IVA cada uno).
SOLO PARA CELULARES GSM CON WAP CONFIGURADO. CONSULTA COMPATIBILIDADES EN ESMASMOVIL.COM







¡Hola, **Mario!** ¡Saludos a Club Nintendo! He escuchado que en **Super Smash Bros.** para Nintendo 64 puedes reemplazar a **Ness, Luigi, Captain Falcon** y a **Jiggly Puff** por **Goku, Waluigi, Charmander** y la **Masterhand** y quisiera saber si eso es verdad o es falso. Espero que me respondas porque como yo hay muchos con la misma duda.

Mario Marroquín
Vía correo electrónico

¡Híjole... ahora sí no sé si reír o llorar...! Todavía cuando decían que **Sonic** y **Giga Bowser** eran personajes escondidos de **Super Smash Bros. Melee** sonaba descabellado, pero en un mundo remotamente paralelo al que vivimos podría pasar; pero... ¿**Goku** y **Waluigi**? Eso sí que es irrisorio a más no poder. En primer lugar porque el alienígena **Saiyajin** pertenece a otra licencia y Nintendo ha procurado incluir puros miembros de sus series para participar en **Smash Bros.** Ahora bien, **Waluigi** sí podría ser candidato; sin embargo... **Super Smash Bros.** salió en 1999 y en ese entonces no existía este flaco bigotón, ya que su primer título fue **Mario Tennis** de Nintendo 64, en el año 2000. En resumen, no dejes que te engañen con este tipo de bromas, generalmente son rumores sin fundamento.

¡Qué tal, **Dr. Mario!** Su revista está mejor que nunca. Sólo una pregunta: ¿por qué en Perspectiva CN las fotos de Axy y Spot dicen *"Top Secret"*? ¿Acaso son demasiado feos? (je, je, es broma de Nintendero). Gracias por su atención.

Omar Roa
Linares, Chile

¡Qué tal, Omar! ¿Cómo estás? No es que sean feos, sino que al ser agentes secretos prefieren estar en el anonimato total: así como un luchador que se presenta con máscara puesta, pero la incógnita de quién será en la vida real es lo que lo convierte en una leyenda, o en este caso, un ícono de tu revista favorita. Ya llevan rato chambeándole en la redacción y para ellos es un gusto crear expectativa; te recomiendo que leas sus secciones: Qué hay dentro de... y Control de los profesionales, para que conozcas un poco más de su experiencia y criterio en general.



La conexión a Internet te da la oportunidad de interactuar con personas de todo el mundo (en la versión de Nintendo DS), detalle del que carecen los demás títulos que mensionas.

¡Hola, **Dr. Mario!** ¿Cómo andas? Soy fanática de los juegos de simulación y puedo jugar todo el día sin aburrirme. Lo que quiero es que me digas cuál de estos tres juegos para GameCube es mejor para comprar en mi cumpleaños: **The Sims 2**, **Harvest Moon: Another Wonderful Life** o **Animal Crossing**. Porfa, ayúdame a decidir con cuál puedo entretenerme por un buen tiempo hasta que me compren otro.

Ana Salazar Rodríguez
Vía correo electrónico

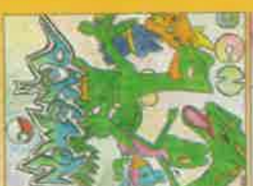
Los tres son muy buenos, pero tu elección debe basarse más en qué buscas en un videojuego de este género. Por ejemplo, **The Sims 2** es más parrandero; aquí creas la personalidad de cada integrante e incluso puedes diseñar sus casas y comida, sin mencionar el estilo de vida que llevarán y las actividades que desarrollarán para enfrentar los días. Un punto a favor es que puedes interactuar con un amigo en modo de pantalla dividida y así convivir con más gente. **Harvest Moon: Another Wonderful Life** te quedará como anillo al dedo si gustas del ambiente campirano; lo mejor en este caso es que aquí controlas a una chica quien no obstante de mantener una granja en buen estado, tendrá que valerse de sus mejores cartas para conquistar a uno de los cinco chicos que la pretenden; además, si tienes un GBA, puedes comunicar las consolas para obtener más secretos. Por último y no menos importante, **Animal Crossing** es el juego más veterano de los tres, salió en el 2002 y te transporta a una pequeña villa habitada por seres que van desde personas hasta animales. Es muy divertido por todas las tareas diarias que debes realizar, así como por la serie de eventos que suceden dependiendo la fecha del calendario; incluso otros usuarios pueden visitar tu villa a través de la *memory card*. La versión de NDS está mucho mejor, porque tiene conexión a Internet, dándote la oportunidad de conocer gente de todo el mundo. Así que saca tus conclusiones, aunque en lo personal, nosotros nos divertimos más con **Animal Crossing**.

¡Hola! Sé que no responden a los *mails*, pero es que no sé a quién más recurrir; tengo problemas para conectar mi **Mario Kart DS** al servicio on-line. Al configurarlo manualmente me piden datos que no sé de dónde obtener y mi pregunta es la siguiente: ¿dónde o cómo consigo mi dirección DNS primaria y secundaria? Tengo Internet de banda ancha y un *router* inalámbrico 2wire.

Alejandro Vázquez Trejo
Vía correo electrónico

¿No respondemos los *mails*? ¡Claro que lo hacemos! Obviamente no todos, pero tratamos de darle seguimiento a las dudas más comunes tanto en correos electrónicos como en cartas tradicionales; muestra de ello es que ahora mismo te estamos respondiendo. Si quieres configurar manualmente tu NDS, vas a necesitar varios datos que puedes obtener al entrar a MS-DOS y teclear lo siguiente: "ipconfig /all" (sin las comillas). Allí se muestran los datos de direcciones y MAC Address de tu equipo; si de plano no puedes, te recomiendo que te comuniques con tu proveedor de servicios de Internet y ellos te echarán la mano para obtener los datos que solicitas (lo más que puedes perder es que te dejen esperando unos minutos escuchando música de elevador antes de atenderte).




PREGUNTA DEL MES

Dudas recurrentes

¡Qué tal, **Mario!** Bueno, te escribo este mail porque tengo algunas dudas, que espero me puedas contestar. 1.-¿Los juegos del GBA no se van a poder conectar vía Wi-Fi para poder jugar con aficionados de otros países, o sólo se podrá hacer con los del NDS y los del Revolution? 2.-¿La conexión Wi-Fi será gratis también para nosotros los latinos, o sólo para los que viven en EUA? 3.-¿El Revolution podrá leer discos HD DVD o únicamente los DVD normales? 4.- Con eso de que al Xbox 360 se le podrán conectar dispositivos como el iPod, ¿al Revolution también o sólo podrá reproducir música por medio de los CD? Bueno, eso es todo, un saludo al staff de mi parte y sigan realizando el trabajo que tanto nos agrada a los videojugadores.

Fernando Téllez
Monterrey, N.L.

Así es, mi estimado Fer. Ni los juegos ni la consola de Game Boy Advance poseen la conexión Wi-Fi: esta es exclusiva de la nueva generación de consolas como el Nintendo DS y próximamente el Revolution. La única forma de conectividad es a través del cable link y en algunos casos como en **Pokémon RedFire**, mediante conexión inalámbrica local, que es totalmente diferente a las capacidades Wi-Fi al no poder conectarse a Internet. Con respecto a tu segunda duda, si es gratis conectarte a los servidores para jugar en Nintendo Wi-Fi en cualquier parte del mundo; simplemente necesitas estar dentro del rango de un *Hotspot* o en su defecto usar la conexión a Internet de tu casa, esta última obviamente tiene un costo, pero Nintendo no cobra algo más por conectarte para jugar en línea, como en su momento lo hizo Sega para jugar **Phantasy Star Online** en el Nintendo GameCube.
El Revolution, hasta donde sabemos, cuenta con un lector normal de DVD y no es compatible con HDDVD. Por último, la consola de siguiente generación de Nintendo está enfocada a los juegos, y aunque puedes reproducir películas y audio, no creo que puedas adaptarle dispositivos alternos como un iPod. De cualquier forma, tendremos más noticias del Revolution en el próximo E3, así que mantente pendiente porque será allí donde muchas dudas serán despejadas.

¡Hola, amigos de Club Nintendo! ¿Cómo se sienten de cumplir otro año?, ¿emocionados? Bueno, tengo unas consultas para el **Dr. Mario** y son las siguientes. He visto el control del Revolution y está genial, pero he notado que tiene muy pocos botones y si juega uno **Mortal Kombat trilogy** (n64), ¿cómo podrás hacer un *brutality*?, o en **Metroid Prime**, ¿qué tanto se complicará el uso de los visores y armas? Bueno, eso es todo; ojalá me respondan aunque sea una vez.

Rodolfo Tapia
Chile

Sí, tienes muchísima razón, el control del Revolution tiene muy pocos botones, pero, ¿no te has puesto a pensar que muchas de sus funciones son con base en movimientos, como se vio en el video de presentación? Y sí, también será un poco o mucho complicado para ciertos juegos, más que nada en los de peleas, pero no te aflijas, Nintendo siempre tiene un paso adelante y se anunció un control adicional del tipo estándar, que servirá para jugar todo tipo de títulos, así que todo queda en la inmensa creatividad de los desarrolladores; ellos marcarán qué tanto provecho le sacan al Revolution. De hecho, te comento que en la presentación oficial del control, quienes lo probaron –incluso jugando **Metroid Prime 2**- quedaron tan fascinados como niños en juguetería. Espera unos meses más y verás que Nintendo volverá a poner su nombre en lo más alto.

Hola, Club Nintendo. Este tema no va mucho con su revista pero quisiera saber si la película **Final Fantasy VII Advent Children** (DVD) va a traer subtítulos en español o doblaje en dicho idioma. De ser así, ¿dónde la puedo conseguir? (No me den como respuesta una tienda en Internet).

Dagoberto D. Morales
Vía correo electrónico

¡Qué tal, Beto! **Final Fantasy Advent Children**, como todas las películas, vendrá con subtítulos en español si compras la región 4 y probablemente con doblaje, aunque esto último tendrías que checarlo directamente para confirmar. Para estas fechas, es muy probable que ya esté disponible en muchos sitios de venta de audio y video, así como tiendas departamentales y autoservicio. De hecho, el mes pasado incluimos en el Ojo del Cuervo un gran reportaje sobre ambas producciones de Square-Enix y créeme, **Advent Children** se lleva de calle a la primera, convirtiéndose en un objeto infaltable en tu colección.

Hola, **Mario**. Tengo una duda que me está molestando. Quisiera saber si **Baten Kaitos 2** saldrá en América, porque la primera versión fue muy buena; y de ser así, ¿cuándo sería?, ya que leí que saldría a finales de año en Japón. Esto es todo por ahora, espero que respondan mi pregunta.

Luis Ebert Tavera Ramírez
Vía correo electrónico

Aún es muy prematuro definir si lo van a traer a América o no, aunque lo más seguro es que sí llegue a nuestro continente, tomando en cuenta que el anterior tuvo gran aceptación. En Japón saldrá hasta finales de mayo y está siendo desarrollado por Monoligh Sofware, el mismo equipo que se encargó de la versión anterior. Así que no queda más que esperar para ver qué opina Namco de una conversión americana.



Si bien la primera película no fue bien recibida por el público en general, Square-Enix tiene la firme idea de limpiar su nombre al presentar algo que a los fans les encantará.






¡Quihubo, **Doc**! Te mando este mail para hacerte unas preguntas que no me dejan dormir. ¿Es cierto que va a salir un **Alien Hominid** para el GBA? Si es así, ¿cuándo estará disponible? La segunda duda que tengo es que un día, navegando en Internet, me encontré con una página que decía que las descargas del Revolution no serían gratis; ¿qué hay de cierto en eso?

Anónimo
Vía correo electrónico

Hasta donde se ha dicho, la versión de **Alien Hominid** para Game Boy Advance sí se está desarrollando por parte de Tuna Interactive y será publicado por ZOO Digital. Esta aventura nació como un juego flash en el sitio newgrounds.com y ahora ya cuenta con una adaptación para el Nintendo GameCube. Aún no se cuenta con una fecha específica para su lanzamiento, pero ten por seguro que pronto veremos al pequeño alienígena amarillo rondando por la consola portátil de Nintendo (GBA). Eso sí, se ha dicho que saldrá en Europa, pero no dudamos que lo traigan a América en un futuro cercano. En lo que respecta a los juegos de Revolution, Nintendo confirmó que sí tendrán un costo, pero aún no tenemos idea de cuánto será y cuál será el medio o forma de pago; probablemente sea a través de tarjeta de crédito como lo hace Apple con las rolas que bajas para el iTunes, pero falta ver qué dice Nintendo.

Quizá muchos no hayan oído nada sobre este singluar personaje, pero fue todo un boom desde hace unos años en una página de Internet y ahora ya tiene su trayectoria en las consolas de videojuegos.

Hola, **Mario.** Es la primera vez que escribo y quiero que me despejes una duda: ¿van a sacar un juego de **Naruto** para GameCube? Ojalá que me contestes. Gracias.

Héctor Rafael Hernández
Tijuana, Baja California

No uno, sino cuatro juegos de **Naruto** están en camino para las consolas de Nintendo; los primeros en llegar serán las versiones de Nintendo GameCube (**Naruto: Clash of Ninja** y **Naruto: Clash of Ninja 2**), así como uno para el Game Boy Advance (**Naruto: Ninja Council**); el cuarto título aún no se define, pero supuestamente también estará enfocado al Game Boy Advance. Es impresionante ver cómo se ha propagado el éxito de esta serie sin ni siquiera contar con transmisiones de televisión en nuestro país; pero con la variedad de mangas y promocionales, no dudamos que pronto se convertirá en todo un fenómeno como ocurrió con **Pokémon** o **Dragon Ball**.

Muchos opinan que **Naruto** puede convertirse en el nuevo fenómeno que suplante a **Dragon Ball** y no es para menos, ya que su fama cruzó fronteras mucho antes de que se transmitieran las series animadas.

¡Que tal, **Doctor Mario!** ¿Cómo va todo por allá? Mientras recordaba viejos tiempos en **Pokémon Gold** y **Silver** quería preguntarte si Capcom no piensa sacar algún **Megaman Collection,** pero de los **Mega Man X,** que en mi opinión son la mejor saga. Espero que me contestes ya que soy muy fan de dicho personaje.

José Antonio Chávez
Vía correo electrónico

Hola, Toño. Tu malestar se resolvió el mes pasado. La compañía Capcom se puso las pilas y lanzó un compendio para Nintendo GameCube, que incluye varios títulos de **Mega Man X** (desde el primero hasta el sexto e incluso como bonus el **Mega Man Battle Chase**); sí, así es. Faltaron los últimos de la serie, pero créeme que con esa compilación tendrás diversión para un largo rato. Con esta ya son tres recopilaciones, ya que anteriormente se tuvo una para el Game Boy Advance (que incluía los títulos del Game Boy Classic), y otra versión para Nintendo GameCube (**Mega Man Anniversary Collection**) donde se concentraban los primeros siete videojuegos de la saga normal.

Llegamos al final de la consulta de este mes. Toma en cuenta que en esta sección no se publicarán códigos, estrategias, etc.; éstos serán redireccionados a la sección Mariados, para una mejor organización. Si tienes sugerencias, preguntas, quejas, o necesitas una receta especial, no dudes en enviar una carta a:

Revista Club Nintendo
Av. Vasco de Quiroga # 2000
Edificio E, piso 2
Colonia Santa Fe
Delegación Álvaro Obregón
CP 01210 México, DF
www.clubnintendomx.com

Si quieres ver publicados tus dibujos en la revista (en la sección Galería) necesitas hacerlos en el sobre directamente. Haz tu mejor esfuerzo para que tu dibujo gane el reconocimiento del mejor del mes. También puedes escribirnos por correo electrónico a:
clubnin@clubnintendomx.com
o a través de nuestra página de Internet:
www.clubnintendomx.com

Arte en sobre:
Alejandro Villavicencio; Gro. Negro, BCS.
Rodolfo Tepoxteca; México, DF.
René Cano; Cd. Juárez, Chihuahua.
Antonio Luna; Torreón, Coahuila.
Gustavo Reyes; México, DF.
Ángel Gamaliel; Uruapan, Michoacán.
Edgar Valencia; Atizapán, Edo. de Méx.
Elizabeth Reyes; Mixco, Guatemala.



El rombo de la portada
Quisimos empezar bien el año con un rombo fácil de localizar.

+JUEGOS+TONOS+FONDOS+SERVICIOS

EN WWW.MICEL.COM



JUEGOS

Envia: CNWJUEGO CODIGO AL 31416
Ejemplo: CNWJUEGO SIMBAD al 31416

31416 $26 + IVA*



JUEGO DEL MES
SIMBAD

Este juego te transportará al fantástico universo de las 1001 noches, un universo de aventuras trepidantes, terribles bucaneros y tesoros de ensueño.

CODIGO: SIMBAD

Compatibilidades: MV MVC N40 N60 N76 SE5 SE6 SEG SEKZ SAMC SAME SHG



ROCKETEER



Código: ROCKETEER
Compatibilidades: N30 N40 N60 SHG

FRANKIE JUMPY



Código: FJUMPY
Compatibilidades: N30 N40 N60 SHG

APACHE MISSION



Código: APACHE
Compatibilidades: N30 N40 N60

SPACE EXPLORER



Código: SPACEX
Compatibilidades: N40 N60 SEKZ

POWER SOCCER



Código: POWERSOC
Compatibilidades: MV N30 N40 N60 SE6

BACKSTAGE PASS



Código: BACKSTAGE
Compatibilidades: N30 N40 N60

CRAZY BASKET



Código: CRAZYBAS
Compatibilidades: N30 N40 N60

SUPER SHOT

Código: HOCKEY
Compatibilidades: N30 N40 N60

COMPATIBILIDADES Tu celular debe tener WAP configurado. Recibirás como respuesta un mensaje con un link, accésalo desde tu celular y descarga el juego. MV MOTOROLA: V300, V303, V400, V500, V525, V555 V600, V620 N30 NOKIA: 3530, 3595, 3510i, 3595i, 8910i N40 NOKIA: 3100, 3200, 3220, 3300, 5100, 6100, 6200, 6220, 6230, 6610, 6800, 6820, 7200, 7210, 7250, 3100b, 7250i N60 NOKIA: 3600, 3650, 3660, 6600, 7610, 7650, N-Gage, N-Gage QD N76 NOKIA: 6650, 7600 SE5 SONY ERICSSON: F500, K500, K500i, Z500 SE6 SONY ERICSSON: T610, T630, Z600 SEG SONY ERICSSON: P800, P900, S700, P910 SEKZ SONY ERICSSON: Z1010, K700 SHG SHARP: GX10, GX20 MVC Motorola C650 V180 SAMC Samsung: C100 E600 S300 SAME Samsung: E316, E700, E715, P400, S100

CUPIDO

LIGACONOCEPLATICA

Envia: CUPIDO al 23568

Servicio para mayores de 18 años. Costo por mensaje $3 + IVA

TEMAS

TRANSFORMA EL DISEÑO DE TU CEL **80008**

FONDOS, PROTECTOR DE PANTALLA, MENUS... EL DISEÑO COMPLETO!!

envia CNWTEMA CODIGO AL: 80008

1.- Ingresa a tu menú de mensajes
2.- Escribe CNWTEMA deja un espacio y escribe el CODIGO del tema que elegiste (Ejem:CNWTEMA SPIDER2)
3.- Envíalo al 80008
4.- Recibirás las instrucciones para descargar tu nuevo TEMA, sólo síguelas y listo!!



SPIDER1



MOTO



MILITAR



DEADMAN

CORAZON



TONOS 80008

TONOS

($13 + IVA*)

Envía CNWTONO CODIGO al 80008
Ejemplo: CNWTONO AMIDIOT al 80008

POLYTONOS*

Envía CNWPOLY CODIGO al 80008
Ejemplo: CNWPOLY AMIDIOT al 80008

CANCIÓN	CÓDIGO
TOP TEN	
Mucha lucha / Los chicos del barrio	MUCHALUCHA
Baila esta cumbia / Kumbia Kings	BAILAESTA
Na na na (Dulce niña) / Kumbia Kings	DULCENINA
Quemándome de amor / Moderatto	QUEMANDOME
Nuestro amor es así / RBD	RBDASIES
Lo que paso, paso / Dady Yankee	LOQUEPASO
No / Shakira	SHAKIRANO
Don / Miranda	MIRDONC
La Camisa Negra / Juanes	CAMISANE
Gasolina / Daddy Yankee	GASOLINA
TOP ROCK!!!	
American Idiot / Green Day	AMIDIOT
2 + 2 = 5 / Radiohead	2PLUS2
Be Yourself / Audioslave	YOURSELF
Blue Monday / New Order	BLUEMOND
Other side / Redhot Chilli Peppers	OTHERSID
In Da Club / 50 Cent	INDACLUB
Mass Destruction / Faithless	MASSDEST
Stairway to heaven / Led Zeppelin	STAIRWAY
Personal Jesus / Depeche Mode	PJESUS1
TVMANIACO!!!	
Tomy y Daly / The Simpsons	ITCHY
Batman (Serie TV) / Tema principal	BATMANTV
El Chapulin Colorado / R. Gómez Bolaños	CHAPULIN
El Pájaro Loco / Tema principal	PAJALOCO
La Pantera Rosa / Tema principal	PANTROSA
Super Mario Bros / Tema principal	SMARIOB
Y DEL CINE...	
Los Duques de Hazzard / Tema de la Pelicula	DUKESHAZ
James Bond / Tema de la película	JMESBOND
Harry Potter / Tema de la película	HPOTTER
Imperial March / Star Wars	IMPERIAL
Star Wars Theme / Tema de la película	STARWARS

COMPATIBILIDADES

TONO: funciona en celulares GSM (con chip) NOKIA p.ejem: 1100 3395 3650 7210 8390 8890 9290; SONY ERICSSON p.ejem: T230 T300 T610 Z600; SAMSUNG R225 R210 T100 LG W3000s.
- Para celulares TDMA (sin chip), envía el texto: CNWTONOT CODIGO al 80008 p.ejem: NOKIA 1220 3320 5125 8260 8265; SAMSUNG A325
POLYTONO: para celulares que soporten tonos polifónicos y que tengan acceso a WAP configurado. Recibirás como respuesta un link, accésalo desde tu cel y baja el polytono.





Esta edición la dedicamos a Paper Mario: The Thousand Year Door, uno de los juegos del que, aunque no me creas, nos siguen escribiendo dudas como si hubiera salido ayer. En próximos números también podrás encontrar ediciones especiales de Mariados dedicadas a juegos como Zelda o Pokémon y otros tantos títulos de la era actual, o de años anteriores.

*¡Hola, **Mario**! Tengo un dilema en el juego de **Paper Mario: The Thousand Year Door** en el tercer capítulo. Cuando me vuelvo el campeón y me llevan al champion room, me llega un mensaje que me dice que encuentre al fantasma en la habitación del campeón; ya me metí en la ventila y descubrí el plan de **Grubba**; fui a la lona pero no me dejan entrar. Por favor ayúdame ya que lo he intentado varias veces sin resultado.*

Pablo Tejada
Vía correo electrónico

Lo que pasó es que no te quedaste a checar el escenario; regresa a la oficina de **Grubba** y busca en el escritorio, pronto encontrarás un papel importante. Ahora sí ya con todo en la mano, ve hacia el cuadrilátero y prepárate para enfrentar a uno de los combatientes más ¡RUDOS!

*Hola, Mario. Tengo un pregunta para ti. Compré **Paper Mario:** The **thousand Year Door**, y estoy por que me lancen en el cañón de Fahr Outpost, pero para que puedan hacerlo necesito permiso de **Goldbomb** y del **General White**. Tengo el de **Goldbomb**, ahora necesito el del **General White**; ya lo busqué por todas partes, me dicen que está en Petalburg pero no lo ubico. Ahí mismo me dicen que se fue a Keelhaul Key, por lo que lo busqué allí, pero no está. ¿Me podrías decir dónde lo encuentro? Por favor respóndeme, estoy impaciente de que me arrojen del cañón.*

Javier Carreón
México, DF

Esta sí que es pregunta digna de Mariados, y para que no haya confusión, no sólo daremos la ubicación del **General White**, sino también de ***Goldbomb***, quien es uno de los involucrados de esta travesía. Goldbomb es aquel simpático personaje que viajaba con su familia en el tren y ahora está en Poshley Heights. Encontrar a **White** es un poco más laborioso: ve a Petalburg y platica con el Elder en la casa rosa; te dirá que él se fue a una isla desierta, así que prepara tus maletas para ir a Keelhaul Key y habla con **Pa-Patch** para que te enteres que el escurridizo **White** se fue a una Arena, ¡sí, la lucha libre de Glitzville! Ya allí ve al bar y el encargado te informará que tu objetivo se fue a descansar a un gran árbol.

Obviamente tu siguiente paso es el hogar de los **Punies**: conversa con el Elder para enterarte que el **General White** partió hacia un lugar oscuro, que no puede ser otro sino Twilight Town. En dicho sitio, habla con el pueblerino que está afuera del *"Inn"*, él te dirá que **White** estaba exhausto –con esa vida de trotamundos, hasta yo- y prefirió irse a descansar… ¿a dónde? Pues dicen que no hay lugar como el hogar, así que regresa a Farh Outpost y entra en la última casa; salta repetidas veces sobre **White** para despertarlo y pedirle que te ayude.

Hay un puerta cerrada en East Rogueport que nunca he podido abrir –tal vez me estoy perdiendo de algo bueno-. ¿Cómo le hago para entrar allí?

Jorge Lazzo
Vía correo electrónico

Muy fácil, simplemente ve al *Trouble Center* y ayuda a **Garf** con su problema al encontrar su llave perdida; como recompensa, él la abrirá para ti, pero no te emociones tanto… no encontrarás nada útil.

*¡Qué tal, **Mario**! Oye, ¿qué es el tesoro que está en la parte baja del Pit of 100 Trials? Supongo que ha de ser algo muy bueno, porque es un largo descenso, pero quiero saber qué es para aventurarme o mejor evitar todo ese relajo.*

Juan López
México, DF

No importa si es por curiosidad, ganas de incrementar tu experiencia o simplemente por perder un rato el tiempo y enfrentarte a enemigos poderosos, te recomiendo que entres al Pit of 100 Trials. Cada 10 niveles, encontrarás un cofre con un premio especial como Sleepy Stomp Badge (10), Fire Drive Badge (20), Zap Tap Badge (30), Pity Flower Badge (40), Strage Snack (50), Double Dip Badge (60), Double Dip P Badge (70), Bump Attack Badge (80), Lucky Day Badge (90) y por último, en el esperado piso 100 te espera la Return Postage Badge, accesorio que te permite devolverle a tu agresor el 50% del daño que te ocasione. Pero para tenerla entre tus manos, primero deberás enfrentarte a **Bonetail**, un enorme y huesudo dragón con cara –y actitud- de pocos amigos.

*Hola, **Mario**. ¿Cómo estás? ¿Cómo paso a las piedras picudas en las luchas en **Paper Mario: The Thousand Year Door**?*

Cristóbal Cueva Islas
Vía correo electrónico

¿Te refieres a esos diminutos enemigos que necesitas vencer para avanzar en tu rango de luchador en Glitzville? La verdad es muy fácil y ya que por ningún medio puedes dañarlos, es mejor usar fuego contra fuego. Usa la habilidad de Yoshi para tragarte a uno de ellos y después escúpelo sobre el adversario restante; esto le provocará tanto daño que lo pensará dos veces antes de sentirse valiente contigo.

EDICIÓN ESPECIAL Paper Mario

*Hola, **Mario**. Espero que estés muy bien. ¿Por qué no continuaron el Nintensivo de **Paper Mario: The Thousand Year Door**? ¿Me ayudas a llegar a la ciudad flotante?, y ¿dónde puedo ver o encontrar a **Don Pianta**? Ayúdame, por favor, ¡ya me desesperé!*

Juan Carlos Ávalos
Vía correo electrónico

El artículo que mencionas era una traducción de Nintendo Power y ocasionalmente ellos nada más te llevan a través de las primeras escenas, pero no te preocupes, aquí estamos nosotros para resolverte tus dudas, como ésta. Para ir a Glitzville (la ciudad flotante) necesitas un boleto, mismo que te lo puede dar **Don Pianta** en persona. Para encontrarlo, ve hacia el pequeño callejón que está en East Rogueport (al lado del **Trouble Center**) y habla con el jefe de la banda, quien por 64 monedas te informará que debes ir hacia la tienda cercana al casino y comprar un dried mushroom y un dizzy dial (en ese orden) para entrar a los dominios de Pianta; antes te preguntarán un color, di amarillo y no tendrás problemas.

Como buen "negociante", **Don Pianta** no te ayudará si tú no lo le correspondes el favor. Él te pedirá que busques a su hija y al tipo con quien se fugó. Podrás encontrar a la pareja, en el muelle principal de Rogueport; platica con ellos y después regresa con **Pianta** para que te dé el boleto que necesitas.

*Saludos, **Mario**. Es la primera ves que escribo y quisiera que me dijeras cómo hacer que vuelva mi cuerpo en **Paper Mario: The Thousand Year Door**, porque cuando peleo por el tercer cristal, el fantasma se vuelve **Mario** y ya que gané uso al fantasma. ¿Cómo hago para que vuelva mi cuerpo?*

Hugo Rojas
Vía correo electrónico

Para recobrar tu cuerpo debes adivinar el nombre del fantasma; a él lo encontrarás poco antes de regresar a Twilight Town. Su nombre es **Doppliss**, pero no puedes escribirlo inmediatamente. Primero debes aliarte con **Vivian** para sacar provecho de su habilidad "Veil" al escuchar a unos cuervos que se postran en los árboles del siniestro pueblo; ellos mencionan que alguien en Creeple Steeple sabe el nombre del fantasma, por lo que ve allá de inmediato y entra por el pozo. Sigue tu camino hacia la derecha y pronto llegarás a un cuarto con un perico; sácale la información al pajarraco y sal de allí, no sin antes buscar una letra "P" que está dentro de las cajas. Ya con las armas necesarias, vuelve a Twilight Town, habla con el fantasma y él huirá hacia la torre del castillo; ve y dale con todo lo que tengas a la mano para recuperar tu regordete cuerpo.

*¡Qué tal, **Mario**! Tú que sabes tantas cosas, ayúdame con esta duda. ¿Cómo puedo activar a **Ms. Mowz** en el juego Paper Mario: The Thousand Year Door? Llevo rato y no puedo encontrar a ese personaje. ¡Por favor, ayúdame!*

Carolina Zárate
Mérida, Yuc.

No te preocupes, Caro. Lo único que necesitas hacer es ir directamente al *Trouble Center* y tomar la tarea de una persona que se identifica como "???". Una vez que resuelvas este problema, la hábil ladrona... es decir ratona, se unirá a tu equipo.

Ni modo, jovenazos. Hasta aquí llegamos con el primer especial dedicado al origami de Mario. Si quieren que le dediquemos este espacio a otro juego en especial, mándennos sus propuestas por carta, correo electrónico o mínimo señales de humo. Mientras les comento que en marzo, esta sección se vestirá de verde para recibir a un héroe orejón que está próximo a estrenar su más reciente aventura. ¡Hasta entonces!

¡La Pokémania está de vuelta!



Hace algunos meses les informamos que la "fiebre amarilla" de **Pokémon** estaba lejos de terminarse, ya que Nintendo había anunciado varios juegos que lanzaría en Japón; pues bien, les tenemos buenas noticias, porque se ha confirmado la salida de **Pokémon Trozei!** para Nintendo DS, en el mercado americano. Para que quites tu cara de "¿eso con qué se come?", te vamos a explicar qué onda con este título; para empezar, olvídate del género tradicional de la serie, es decir, el de RPG, porque ahora, como ya se hiciera en el Nintendo 64, el estilo elegido ha sido el de los *Puzzle*. El *gameplay* será de lo más sencillo, pues en ambas pantallas veremos varios rostros de **Pokémon**, y el chiste está en que tenemos que jalarlos con el *Stylus*, ya sea de arriba a abajo o de izquierda a derecha, hasta tener cuatro iguales, y en ese momento van a desaparecer. Como es lógico, puedes ocasionar reacciones en cadena para obtener un mejor marcador y limpiar tu pantalla más rápido.







En cuanto a los modos de juego, incluirá dos para un jugador y otro par para competencias en *versus*, aunque al parecer sólo podrán participar dos personas; hubiera sido genial que fueran mínimo cuatro. Además de dejar un récord impresionante en cada opción, tendrás otro objetivo, que será obtener a los más de 380 **Pokémon** que han sido incluidos en el juego, por lo que le vas a tener que dedicar bastante tiempo.

La fecha de salida está programada para finales de marzo, así que, entrenadores, ya tienen otro buen pretexto para ponerse su gorra de Ash Ketchup.

¿Qué tan buen entrenador eres?

Uno de los fenómenos más importantes del año pasado en cuanto a videojuegos se refiere, fue sin duda **Nintendogs**, que gracias a su innovador concepto, en todas partes del mundo se vendió como pan caliente. Por eso, Nintendo decidió lanzar un juego de tarjetas con estos simpáticos perritos, pero no creas que será del estilo de **Pokémon** o **Yu-Gi-Oh!**, es decir, enfrentando un labrador contra un Chihuahua (aunque sería muy divertido), sino más bien en esta ocasión los duelos serán de conocimiento, ya que las tarjetas contendrán varias preguntas acerca de los cachorros, para que demuestres tu cultura de cada raza.

Lo mejor de todo es que aparte de las trivias, incluirán datos especiales y hasta tatuajes de agua; no sabemos cómo se van a surtir en nuestro país, tal vez con distribuidores oficiales, pero no hay nada seguro.

Centros de servicio ELECTRODIVERSIÓN

Centro de Servicio Sur:
Bazar Pericoapa
Av. Canal de Miramontes 3155
Locales AA45 y AA46 Col. Vergel Coapa.
México, DF, C.P.14320
Tel. 56784977
Lunes a viernes, de 11.00 am a 8.00 pm.
Sábados y domingos, de 11.00 am a 8.30 pm.
NOTA. Martes es día de descanso para este Centro de Servicio.

Centro de Servicio Nororiente
Plaza Tepeyac
Calzada de Guadalupe #431
Local 67, Col. Guadalupe Tepeyac
México, DF, C.P 07840
Tel. 91127300
Fax. 91127301
Lunes a viernes, de 11.30 am a 8.00 pm.
Sábados, de 11.30 am a 8.30 pm.

e-mail: electrodiversion@axtel.net

Centros de acopio y tienda en donde podrás dejar tu equipo con toda confianza y nosotros lo recogemos para ser evaluado. Posteriormente nos pondremos en contacto contigo para darte el presupuesto.

Plaza Aragón (dentro de la zona de juegos mecánicos Tamboril); Tel. 5777-7600

Centro Comercial Perinorte, Local F-14
Tel. 5893-9501

Mundo E, Local 96-A. Tel. 91127302

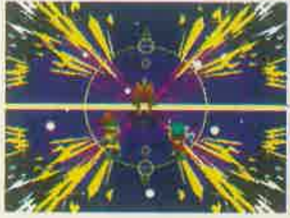
Mérida, Yucatán
Calle 11a No. 375 local C por 52
(cerca de la plaza Las Américas)
Colonia Residencial Pensiones
C.P. 97219
Tel. (01) 99-91-81-39-80

Muy pronto te daremos la dirección de nuestra página en Internet.



Las buenas historias continúan en el Nintendo DS

Una de las compañías que desde los inicios de esta industria se han mantenido en lo más alto, gracias a sus excelentes trabajos, es sin duda Konami. No existe una sola consola de Nintendo donde no haya por lo menos dos buenos juegos de esta desarrolladora, y todo indica que esta tradición seguirá en el Nintendo DS, ya que además del fantástico **Castlevania Dawn of Sorrow** y **Lost in Blue**, ahora nos trae un título completamente nuevo: nos referimos a **Iron Feather**. Este juego es una aventura de RPG, pero saca provecho de las cualidades táctiles del sistema para que el control sea más amigable y no tengamos que estar batallando entre menúes para indicar un ataque o algo así. Tomando en cuenta la experiencia con la plataforma, quizá no te sorprenda mucho lo anterior, pero lo que sí es de llamar la atención es el *gameplay*. Imagina que el personaje principal va a tener un amigo.... no, eso no es lo novedoso, sino la manera en la que vas a interactuar con él, ya que a lo largo de la historia vas a tener que "procurar" su amistad, ya sabes, darle uno que otro regalito, platicar con él a menudo, en pocas palabras, tienen que ser los mejores amigos; ¿para qué?, pues porque dependiendo del nivel de amistad que tengan, vas a poder o no ejecutar ciertas técnicas que te ayudarán bastante a la hora de los enfrentamientos.







Un nuevo capítulo del cuento

Hace ya muchos años, en la época del Super Nintendo, Namco puso a la venta un juego RPG que se convertiría en el inicio de una gran saga; nos referimos a **Tales of Phantasia**. Era muy difícil que se hiciera de un lugar, ya que tenía que competir con los **Final Fantasy** de Square, pero aun así lo consiguió. De ahí en adelante hemos podido disfrutar de las secuelas en sistemas como el Game Boy Color o el Nintendo Game Cube; y ahora por fin, después de muchos rumores, se ha confirmado una versión para el Nintendo DS, que se llamará **Tales of Tempest**. De los detalles que se han dado a conocer, encontramos que en el juego tomaremos el papel de **Caius**, un chico que se da a la tarea de encontrar a sus padres perdidos. Además, se comentó que usará la pantalla táctil para que puedas agilizar las batallas, y que los gráficos serán en 3D, más o menos como los que prepara Square-Enix con su *remake* de **Final Fantasy III**. Por si fuera poco, parece que también aprovechará las capacidades de conexión de la máquina, pero no se sabe si localmente o por medio del WI-FI.



Todo apunta a que este título se convertirá en uno de los mejores de la saga Tales, y nosotros te estaremos informando cada nuevo detalle que se dé a conocer, así que mantente pendiente de próximas ediciones.

Log@n in

Por Toño Rodríguez



Visita www.clubnintendomx.com y descarga Club Nintendo para tus oídos.

Te ofrecemos una nueva manera de comunicación para conocernos más en archivos de audio mp3, que podrás descargar de nuestra página en Internet, y que son gratuitos. De esta manera escucharás al staff de la revista platicar de muchos temas, ya sea del contenido de la revista o de noticias y rumores. Este es un nuevo concepto en Club Nintendo y está pensado para acercarnos más a ti. Esperamos sea de tu agrado ya que no tiene otra finalidad que no sea divertirnos y acompañarte en tu reproductor mp3.

Cada mes tendremos un audio dedicado al contenido de cada edición. Además queremos que nos hagas saber cuales son los temas que te gustaría que comentáramos. Escríbenos a: cnparatusoidos@clubnintendomx.com

5'000,000



De unidades vendidas en Japón

Así es, estas cifras son exclusivamente para ese mercado. Con esto, el Nintendo DS impone una nueva marca de ventas con base en el tiempo en el que ha estado a la venta, superando al Game Boy Advance, que logró esta cifra aproximada en 14 meses, sin mencionar a otras consolas a las que les ha tomado más tiempo. Este sistema no es solamente un éxito en Japón, es un fenómeno.

4'000,000

En Norteamérica

Y combinándolo con el GBA Nintendo tiene el siguiente porcentaje en el mercado de los videojuegos portátiles:

78%

1'000,000



Mario Kart DS llegó al millón en sólo siete semanas.



Reggie también le entró a las retas con aquellos que asistieron a este evento cerca de las oficinas NOA.

Una convivencia con buen aroma

Nuestro amigo Reggie se dio el tiempo para compartir un buen rato de carreras en Mario Kart DS con algunos fans de Nintendo en un restaurante cercano a las oficinas de NOA en Bellevue, Washington. También platicó con los presentes y firmo autógrafos, esto le tomó al rededor de una hora antes de comenzar el juego.

Mientras Reggie comentaba con los chavos presentes, algunos otros participaban en un torneo para sacar a los que competirían con él en una carrera *multiplayer*. La final se desarrolló en la pista Shroom Ridge, y a pesar de que Reggie no es un novato en esto de las carreras en Mario Kart, sus habilidades no fueron suficientes para llegar en primer lugar. En fin, los otros tres corredores obtuvieron un Nintendo DS.

nintendo Wi-Fi connection

Entra en los foros de CN Nintendo Wi-Fi en nuestra página de Internet

Regístrate con nosotros y entérate de lo que piensan los demás; cuáles son los temas, dudas y comentarios acerca de este modo de juego en línea. Solamente tienes que ir a www.clubnintendomx.com y acceder en los foros. Además de este tema, tenemos otros más como: Nintendo Revolution, Nintendo GameCube, Nintendo DS, Game Boy Advance y todo lo relacionado con CN.



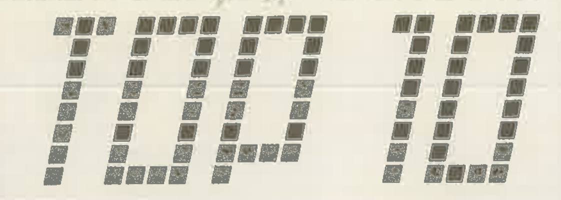
Bien dicen que una imagen vale más que mil palabras.

Esta foto fue tomada en el interior de la tienda de Nintendo en Nueva York. Si recuerdas, en un número anterior te presenté algunas fotos de aquel día, en donde los fans de Shigeru Miyamoto hicieron largas filas para obtener un ansiado autógrafo. Ahora, tiempo después, obtuve esta imagen que dice mucho; me gustó bastante y quise que todos los fans de Nintendo y del gran Shigeru la pudieran apreciar. A veces, en CN nos imaginamos cómo sería una visita de él a nuestro país para algún evento de Nintendo. Pero por el momento sólo se puede eso; imaginar y esperar a que algún día se pueda consumar este hecho.

Log@in







Animal Crossing Wild World (NDS)

¿Te han dado ganas de volverte independiente? Pues nada mejor para experimentar dicha sensación que **Animal Crossing Wild World**. En el juego creamos a nuestro personaje, y damos nombre al lugar donde viviremos, logrando así que nos preocupemos por cada suceso que ocurra en el pueblo. Un título increíble que utiliza todas las capacidades del NDS para brindarnos una gran experiencia, incluyendo la opción de juego en línea, con la que podremos interactuar con usuarios de todo el mundo.



2 Super Mario Strikers (GCN)

Si estás harto de que tu equipo de fútbol sea siempre eliminado en la liguilla, no te preocupes: Nintendo tiene la solución perfecta para que saques todo tu coraje, y se llama **Super Mario Strikers**. En este título te olvidas de los fueras de lugar, de los tiros de esquina, pero lo más importante, también de las faltas. De hecho para recuperar el balón o protegerlo, deberás dar uno que otro golpe a tus contrarios. No lo dudes ni un segundo: **Super Mario Strikers** es diversión pura, al estilo único de Nintendo.



3 GUN (GCN)

Desde **True Crime** que no jugábamos algo con tanta libertad En **Gun** tomas el papel de **Colton White**, un vaquero que quiere respuestas acerca de su vida, y no importa si es por las buenas o por las malas, las va a obtener. Tienes que recorrer pueblos, praderas, bosques, en fin, la variedad de lugares a visitar es amplia, sólo comparada con la cantidad de acciones que puedes realizar dentro del juego, desde ir de cacería hasta robar ganado. Quizá el nombre no te diga mucho, pero si le das una oportunidad, no querrás dejar el Viejo Oeste.



4 Electroplankton (NDS)

En el Nintendo DS, hemos podido conocer conceptos que aprovechan las características de la consola para ofrecernos diversas experiencias, pero como **Electroplankton**, te aseguramos que no has visto nada. A través de todos sus niveles vas a interactuar con la pantalla táctil y el micrófono para lograr composiciones musicales, las cuales pueden ser tan largas o elaboradas como tu creatividad lo permita. Si quieres descubrir si tienes futuro como DJ o simplemente divertirte, **Electroplankton** es tu mejor opción.



5 Prince of Persia: TTT (GCN)

Después de los sucesos de **Warrior Within**, el príncipe regresa a su hogar en Babilonia, pero nunca esperó ver su pueblo destruido, y ahora no parará sino hasta encontrar a los responsables de esos actos. Y lo peor de todo es que debido a las arenas del tiempo que están dentro de nuestro héroe, ahora posee una doble personalidad; una es la que conocemos, la amable, pero la otra es pura maldad, por lo que no se tocará el corazón para terminar con sus enemigos. Si jugaste los dos capítulos anteriores, es una obligación que tengas éste. Su historia te dejará sin aliento, y si no has tenido la suerte de disfrutarlos, ¡qué esperas!



06- Mario Kart (NDS)

Para muchos esta es la mejor versión de toda la franquicia, y aunque hay opiniones divididas aquí en la redacción, (ya que algunos consideran que es **Mario Kart 64**), todos coincidimos en que es un juego excelente, que demuestra lo que es Nintendo para la industria: diversión y originalidad. Además, este título es muy especial por ser el primero en la historia de la compañía en jugarse en línea, donde podrás competir contra cuatro jugadores más, y si no tienes acceso a este servicio, no te preocupes, ya que con una sola tarjeta tú y siete amigos más pasarán grandes momentos en las pistas del Mushroom Kingdom.

07- Final Fantasy IV (GBA)

Todos los fans de los juegos RPG deben estar más que felices con la salida de este juego, que apareciera originalmente para el Super Nintendo bajo el nombre de **Final Fantasy II**. Es una historia fascinante que te atrapa desde el comienzo, enseñándote valores como la amistad o el amor. Es una aventura sin igual que tienes que conocer: pero ahora bien, si ya la viviste en el Super Nintendo, no te preocupes, ya que incluye elementos nuevos como un calabozo de varios cuartos. Es pocas palabras, es una obra de arte por donde se le mire.

08- Tony Hawk American Sk8land (NDS)

Creímos que esta nueva edición de **Tony Hawk** iba a ser lo mismo de siempre, pero por fortuna estábamos equivocados. Y es que parece mentira cómo con tan sólo agregarle una interface táctil y comandos de voz, todo se vuelve más divertido, sobre todo el diseñar tu patineta; puedes hacerla totalmente a tu gusto, desde cero o diseños predeterminados. El juego por medio de Nintendo Wi-Fi también está presente en esta versión, permitiéndote medir tus habilidades con otra persona no importa en qué parte del mundo se encuentre.

09- King Kong (GCN)

El pasado mes de diciembre, la nueva cinta de **Peter Jackson**, **King Kong**, nos dejó impresionados, pero más nos asombró la manera en la que la gente de Ubisoft adaptó el filme a videojuego. Recrearon a la perfección hasta el más mínimo detalle, dando como resultado un juego vivo, en el que te vas a sentir acosado a cada segundo cuando seas humano, e imponente cuando tengas que controlar al enorme primate. Lo que hay que destacar del título es su impecable movilidad, que aunado al movimiento tan preciso de las cámaras, da como resultado un juego muy divertido. Las adaptaciones de película a videojuego casi nunca son buenas, por lo que vale mucho la pena que lo cheques.

10- Viewtiful Joe Double Trouble (NDS)

Toda la creatividad de Capcom se ve reflejada en este **Viewtiful Joe**; es un verdadero deleite jugar este título, que si bien es cierto, conserva mucho del gameplay ya visto en el Nintendo GameCube; los cambios realizados como el poder "cortar" la pantalla le otorgan una gama muy amplia de posibilidades para la resolución de acertijos, así como también en el momento de hacer frente a los enemigos. No importa si nunca has jugado un **Viewtiful Joe**, los vas a disfrutar como no te imaginas.



CLUB NINTENDO

Ahora ya puedes llevar contigo las imágenes, logos y tips de tu revista en tu celular.

IMÁGENES Y TIPS

Si quieres tener en tu celular las imágenes de Club Nintendo , estos son los pasos a seguir:
1 Desde tu celular, ingresa al menú de mensajes escritos.
2 Escribe: CN FOTO "nombre de la imagen" y envíalo al 31111

Sólo para celulares GSM con WAP configurado.
El formato de las imágenes puede variar ligeramente de acuerdo con el modelo de celular.

$13.00 + IVA por imagen



ABC
CN FOTO C1

Number
31111

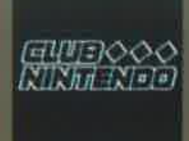
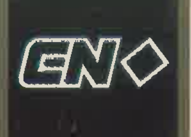



C1

C2

C3

C4

C5

B13

B8

C71

C72

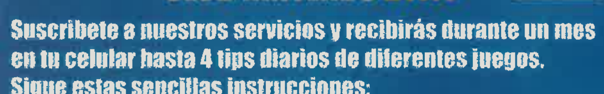
C73

C74

C75

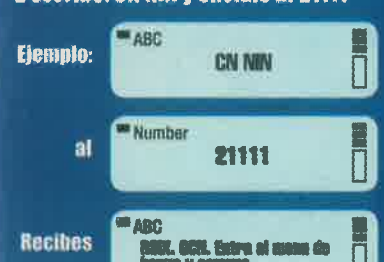
C76

C77



PAQUETE TIPS CLUB NINTENDO 21111

Suscríbete a nuestros servicios y recibirás durante un mes en tu celular hasta 4 tips diarios de diferentes juegos.
Sigue estas sencillas instrucciones:
1 Desde tu celular, ingresa al menú de mensajes escritos.
2 Escribe: CN NIN y envíalo al 21111



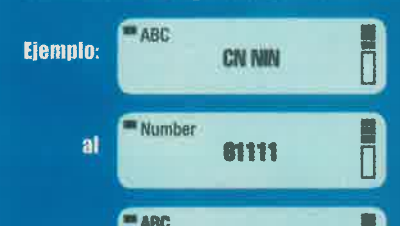
Ejemplo: ABC — CN NIN
al: Number — 21111
Recibes: ABC — RBSL. GCN. Entra al menú de bonus y compra...

$43.47 + IVA por suscripción mensual.



TIP INDIVIDUAL CLUB NINTENDO 61111

Si quieres recibir el servicio para tener los mejores consejos de Club Nintendo y estar siempre informado.
Sigue estas sencillas instrucciones:
1 Desde tu celular, ingresa al menú de mensajes escritos.
2 Escribe: CN NIN y envíalo al 61111



Ejemplo: ABC — CN NIN
al: Number — 61111
Recibes: ABC — BI.NDS.Para obtener el Bomberman Compact Game...

$5.00 + IVA por mensaje.

Recibe hasta 4 tips diarios en el modo "PAQUETE TIPS" y un tip en el modo "TIP INDIVIDUAL" de cualquiera de estos títulos:
Animal Crossing NDS, King Kong GCN, Dragon Ball Z: Supersonic Warriors NDS, The Chronicles of Narnia: The Lion, The Witch and The Wardrobe NDS y GCN.
Burnout Legends NDS, Yu-Gi-Oh! Nightmare Troubadour NDS, Crash Tag Team Racing GCN, Call of Duty: Finest Tour GCN, Tom Clancy's Rainbow Six: Lockdown GCN.



GALERÍA

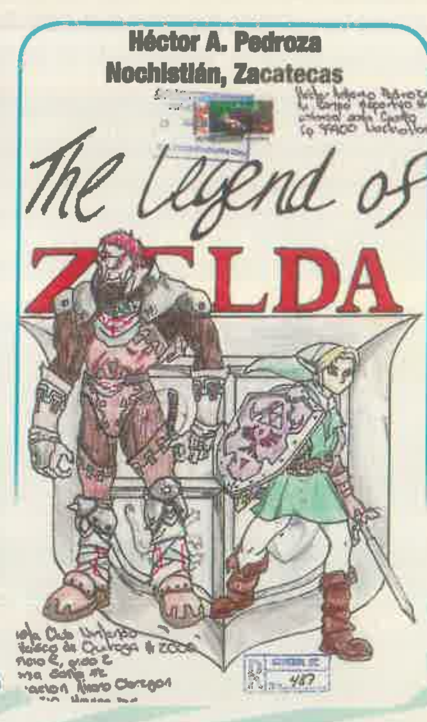
En el mes del amor y la amistad tenemos una buena selección de dibujos que nos han hecho favor de enviar nuestros amigos lectores. El arte no distingue edades ni géneros, todos pueden plasmar en un sobre sus sueños, ideas, y por supuesto, a sus personajes favoritos para engalanar esta sección. Vamos a ver qué tenemos en esta ocasión.

ARTE DEL MES

Eder Josimar Hernández Glz.
Chapingo, Estado de México.
¿Quién mejor que la hermosa princesa **Peach** para adornar la Galería del mes de febrero? Este excelente trabajo de parte de nuestro cuate Eder nos gustó mucho y se hizo merecedor al reconocimiento del Arte del Mes. Esperamos que sigas enviandonos más obras para compartirlas con los demás lectores.



Héctor A. Pedroza
Nochistlán, Zacatecas





Jesús R. Vázquez
Culiacán, Sinaloa



Ángel G. Ortega
Uruapan, Michoacán

Elizabeth Pérez Castro
Iztacalco, D.F



Rudy Otoniel García, Guatemala

Ángeles Ivonne Paredes Lima
Puebla, Puebla

Martín E.
Cabrera
P.Nuevo, Gto.

Marlene E. Ruiz Chávez
Silao, Guanajuato



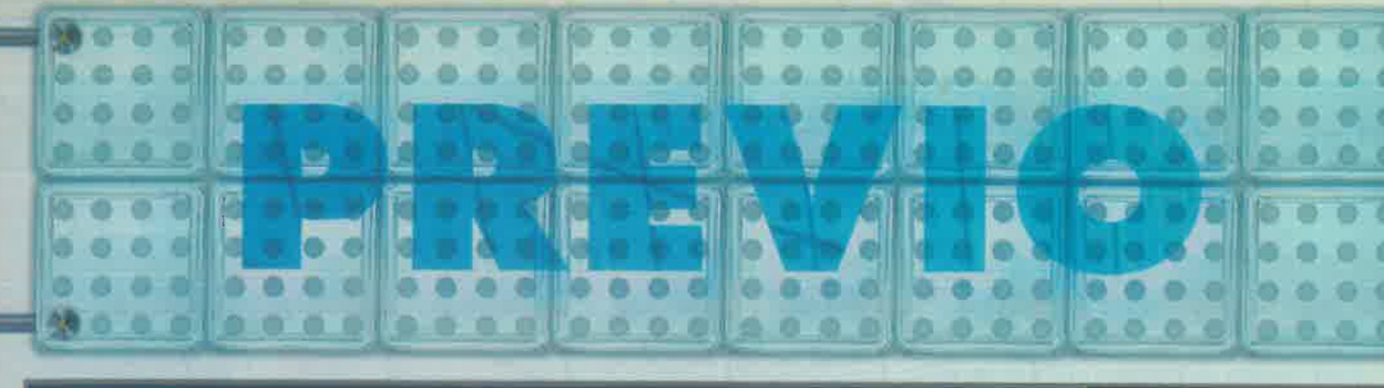
Stephania Rosillas Ramos



Carla P.S. Álvarez
Guatemala, Guatemala



Croosovers, *collages*, artes originales y adaptaciones desfilan por la Galería. Si tienes una idea llena de color en mente, ¡no dejes que se quede ahí! Hazla realidad en un sobre con tus colores tradicionales de madera, plumones, acuarelas o con la técnica que prefieras para verla publicada. Pero no olvides que debe estar en sobre o no podremos mostrarla al mundo. ¡Sigan pintando!



Splinter Cell: Double Agent.



Ubisoft

Nadie se esperaba una cuarta parte de esta saga, por lo menos hasta en esta generación de consolas, pero Ubisoft nos sorprende y próximamente podremos disfrutar de una nueva aventura de **Sam Fisher** en nuestro Nintendo GameCube. Para nosotros, junto con **Viewtiful Joe**, esta es de las mejores series que se crearon para los 128-bits; tiene todo para ser considerada, desde ya, como clásica. Aunque muchos podrán decir que es un clon de **Metal Gear Solid** de Konami, no es así: tiene elementos que le otorgan una identidad, y que logran diferenciarla de la obra de **Kojima**, como por ejemplo su historia, la cual dará un giro totalmente inesperado en esta edición, subtitulada **Double Agent**.

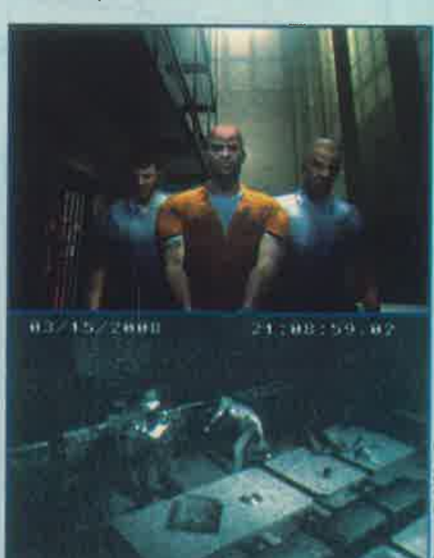


La vida da giros inesperados

En los tres juegos anteriores de Splinter Cell, Sam es catalogado como una especie de superagente, el hombre en el que más confianza tiene el gobierno para las misiones de riesgo extremo; en pocas palabras, es un héroe moderno. Por todo lo anterior, la historia de este juego se nos hace de lo más rara. Para empezar está preso en una cárcel de máxima seguridad, y por si esto no fuera bastante para ti, imagina que la causa es que lo culpan del asesinato de su propia hija y de varios delitos menores. Esto es sólo el comienzo de la complicada trama que nos espera en Double Agent, pero como lo podrás notar, no tiene nada que ver con las versiones pasadas. Lo lógico sería pensar en que alguien se está haciendo pasar por Sam, pero no será sino hasta que lo juguemos cuando sabremos la verdad.

Un muy buen nivel

No sabemos cómo lo hicieron, pero el nivel gráfico del título es muy superior al mostrado en Chaos Theory; y se nota de inmediato, pues basta con ver las fotografías que acompañan el artículo para que te des una buena idea de lo detallados que están, y lo mejor es que no sólo es en cuanto a definición, sino que también las animaciones de los personajes, tanto las faciales como las corporales, tienen un alto grado de diseño, lo que acentúa la emoción de la historia y te "meten" más a la misma.



Las sombras siguen siendo tu mejor aliado

El *gameplay* no ha sufrido cambios drásticos, y se mantiene prácticamente el mismo de Chaos Theory, es decir, tendrás que ir escondiéndote de tus enemigos todo el tiempo para no ser descubierto. Al principio, tienes que escapar de la celda en la que te encuentras, lo cual resulta un poco complicado, tomando en cuenta que no tienes armas, y que sólo tu instinto de supervivencia será el que te guiará. Cualquier rincón es bueno para ocultarte, desde un muro hasta un montón de cajas; el chiste es que aproveches el escenario lo mejor que puedas para lograr tus objetivos.





Descubre la verdad

Cuando una franquicia tiene tanto éxito en tan poco tiempo, es muy común que la casa desarrolladora se "vuelva loca" y comience a lanzar secuelas y juegos alternos al título principal. Afortunadamente, no es el caso de Ubisoft, que ha sabido asimilar la popularidad alcanzada, y lejos de exagerar en secuelas, prefieren trabajar bien una idea hasta lograr algo de calidad como lo han hecho, y no sólo con SC, sino también con PoP. Aún quedan algunos meses para el estreno de este juego, pero desde ahora podemos asegurar que será todo un suceso.



Fifa Street 2



EA Big



Los juegos de fútbol son una obligación en cualquier consola, y desde el NES hemos visto decenas de títulos, siendo los que más destacan los International SuperStar Soccer de Konami y los FIFA de Electronic Arts, donde experimentamos la esencia de este deporte al máximo; sin embargo, a veces, el estar cambiando tu formación, estrategias y jugadores como que volvía a los encuentros algo "prefabricados" y limitaba la posibilidad de jugadas. Por eso algunas compañías han tratado de ponerle un toque un poco más divertido a este deporte; tal es el caso de Sega con su Soccer Slam o del mismo Nintendo con Mario Strikers. El año pasado, EA Big nos trajo FIFA Street, un título donde controlamos personajes reales como Tevez o Cuauhtémoc Blanco, pero jugando en la calle, y ahora después de tanta espera, han decidido lanzar la segunda parte, de la cual les vamos a comentar lo que se sabe hasta el momento.

El que meta gol gana

Aquí nos vamos a olvidar de todas las reglas que conoces de este deporte: no hay fueras de lugar, faltas, y el balón siempre se mantiene en juego, nunca sale de la cancha. Los partidos son con selecciones nacionales, pero no compiten once contra once como sucede en un juego normal; aquí la alineación la conforman cuatro jugadores: un portero y tres de campo, a los que vas a poder elegir de una lista con varios elementos. Esto le da gran variedad al asunto, ya que dependiendo de los rivales que vayas a enfrentar, puedes plantear tu juego de diferentes formas gracias a los futbolistas que elijas.

Jugando para la tribuna



Para darle variedad a los partidos, se han incluido decenas de jugadas de fantasía; obviamente hay jugadores a los que les salen de manera más sencilla, como a Ronaldinho por ejemplo, pero todos las pueden hacer, y de hecho, son fundamentales para que puedas salir con la victoria. Las más vistosas son los giros de 360 grados donde al final "jalas" el balón, aunque hay otras que resultan igual de útiles, como los "túneles" o las "paredes", las cuales hay de dos tipos: donde empleas a un compañero y en la que rebotas el esférico en los muros de la cancha. Elaborar estas jugadas no es complicado, sólo tienes que combinar el *Stick* con los botones y esperar el momento ideal para que te salgan bien.

Estrellas de todos los estilos

Participan las mismas selecciones de la edición pasada, pero han sido actualizadas en cuanto a los jugadores que puedes elegir; por cierto, algo que se mantiene y que nos gustó mucho, es que como son pocos los jugadores que están en el campo, sus rostros son representados de una manera superfiel, al igual que su manera de moverse dentro del campo. Si recuerdas, en la primera parte se incluyó una cancha en la Ciudad de México, más específicamente en Tepito; no sabemos si vaya a repetir su aparición o si decidan ubicarla en otro lugar, pero por lo que hemos visto, las áreas de juego mantendrán el mismo estilo.



¡Bolita, por favor!

Si de algo se quejaban los fans de este deporte sobre el primer FIFA Street, es que la movilidad era un poco lenta, y la verdad tenían razón, pues parecía que a los jugadores les pesaban los pies, por lo que en esta nueva versión, tiene que ser el principal aspecto donde los programadores deben poner atención, ya que ahora la competencia estará más reñida que nunca, por la salida de Super Mario Strikers. EA Big tiene juegos muy buenos como SSX o NBA Street, pero si quieren que el fútbol entre en ese exclusivo círculo, tienen que trabajar un poco más.





The Rub Rabbits!

Sega

Feel the Magic fue un estupendo juego, que a pesar de estar basado en Wario Ware Touched! tenía una esencia muy especial, y ésta se debía a que tomaba como elemento central de la historia al amor, ese sentimiento que nos vuelve "locos" y que nos hacer realizar cualquier cosa con tal de que esa chica o chico voltee a vernos. Era prácticamente cuestión de tiempo para que el Sonic Team anunciara la segunda parte, la cual estamos a unos meses de poder disfrutar, y en la que se sigue demostrando que la diversión es lo que más importa dentro de un videojuego.



Tres son multitud

Los celos pueden matar... o por lo menos destruir relaciones, por lo que la confianza en la pareja siempre es fundamental; pero nunca falta alguna confusión o ex novia que quiera echar todo a perder, como es el caso de la historia en The Rub Rabbits! Imagina que después de todo el trabajo que te costó en la primera parte conquistar al amor de tu vida, una mujer aparezca de la nada queriendo que andes con ella...como que no sería una situación muy cómoda, ¿verdad? Pero lo básico aquí es que no importa lo que haga, debes demostrar el amor que sientes por tu pareja.



Evita los coqueteos

Los minijuegos siguen el mismo *gameplay* de la primera versión, es decir, todo se va a realizar con la pantalla táctil; nunca vamos a usar el *pad* o los botones, lo cual es muy bueno, porque vuelve al juego muy sencillo y dinámico. Hablando de los minijuegos, son muy ingeniosos; por ejemplo, existe uno donde "la otra" te quiere conquistar por medio del estómago, por lo que te amarra a una silla enfrente de una mesa, y desde un extremo te lanza pasteles; obviamente el objetivo es esquivarlos. Otro que se nos hizo muy gracioso es donde debes "mandarle" besos a tu amada, pero primero tienes que calcularlos muy bien, porque hay varios sujetos entre ella y tú que harán lo que sea por impedir que lleguen a su destino.



No puedo estar sin ti

El hecho de ignorar a la joven que anda tras de ti no es suficiente para mantener tu relación, y también tendrás que consentir a tu novia; ¿cómo?, pues muy fácil: por mencionarte algo, habrá stages donde deberás limpiarle sus piernas después de una caída, u otro donde la deberás defender de unos cocodrilos, muy parecido al de los toros que aparecía en Feel the Magic. El salir bien de todos estos eventos no sólo tendrá contenta a tu chica, sino que además te dará puntos que podrás usar para seguirla consintiendo con regalitos como vestidos, sombreros, etc., para que se vista tal y como tú quieras verla, por lo que también te conviene a ti.

Amor del bueno

Nos da mucho gusto que este tipo de conceptos tan novedosos tengan una segunda parte; ¿por qué?, pues porque significa que nosotros, los videojugadores, los estamos aceptando, que ya estamos cansados de conceptos repetitivos y que queremos experiencias diferentes. The Rub Rabbits! será un excelente título, y aunque todavía no tiene fecha de lanzamiento segura, no creemos que pase de mediados de año. Por el momento, mejor consientan a su pareja del mundo real este 14 de febrero, y cuando salga el título a la venta, demuéstrenle su amor regalándoselo.





Tales of Phantasia

Namco

La serie Tales llega al GBA



Cuando el espadachín **Cress Albane** regresa a su hogar y encuentra su villa destruida y a sus padres asesinados, es forzado a embarcarse en una aventura por el tiempo y el espacio para descubrir y encontrar a los autores de su tragedia. Este es el comienzo de una jornada legendaria llena de magia, acción y mucha fantasía, que podrás llevar a donde quieras en **tu Game Boy Advance, GBA** SP o GB Micro.

¿RPG?

Tales of Phantasia es un RPG donde podrás explorar libremente en un mapa del mundo, encontrando monstruos, enemigos y demás peligros. El sistema de ataque difiere mucho del original concepto de un RPG, pues las batallas se llevan a cabo en tiempo real con mucha acción controlada por el jugador, muy al estilo de **Tales of Symphonya**. Aun así, cuenta con todos los demás elementos del género: obtener experiencia, subir de nivel, encontrar personajes para unirse a tu equipo e interactuar con varios elementos en cada lugar que visites.

TALES OF PHANTASIA







Extras

Otra de las características incluidas en **Tales of Phantasia** es el *Monster Dictionary*, donde podrás guardar la información de cada monstruo y enemigo que encuentres durante tu aventura. Además del *Cooking System*, en el cual podrás aprender y conseguir recetas para preparar comidas especiales que restauran la vida y puntos de magia de tu equipo, empleando distintos ingredientes. Si eres un asiduo jugador de RPG (o similares), no puedes dejar de darle un buen vistazo a esta promesa para tu GBA.

Nuestra Portada



El héroe del reino fue capturado... Y ahora, ¿quién saldrá en su auxilio?

Luigi sería una opción razonable (aunque la historia nos ha demostrado que es más cobarde que el león del **Mago de Oz**); sin embargo, él también fue víctima de **Bowser** y junto con su voluminoso hermano, permanecen bajo las garras del intrépido dragón. No quedan más opciones en el reino y ni modo de importar héroes de otras comunidades para el rescate –la verdad es que cada quien está lidiando con sus propias broncas-, así que es tiempo de que la **Princesa** demuestre que bajo su aspecto de damisela inofensiva, hay una guerrera lista para la acción... digo, si el pobre **Mario** lleva 20 años rescatándola, es lo mínimo que puede hacer para corresponderle al plomero.







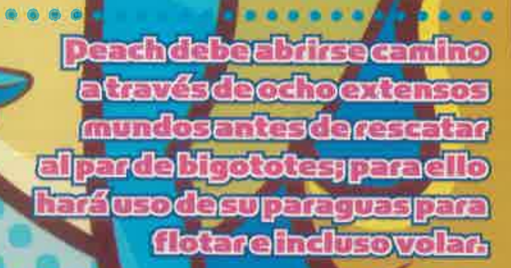
Todos los enemigos del Mushroom Kingdom están listos para enfrentar a **Peach**, pero no cuentan con que ella tiene lista su arma de batalla: una sombrilla mágica.

Bajo un ambiente gráfico similar -si no es que igual- al que viste en **Mario & Luigi: Partners in Time**, Nintendo crea un juego de plataformas en dos dimensiones que a primer vista puedes pensar que está enfocado a las chicas; pero no te dejes llevar por la marea rosa que inunda la pantalla de tu Nintendo DS; aquí la **Princesa** pierde -un poco- el estilo y toma el arma más potente que tiene en sus dominios... un lanzamisiles con ojivas nucleares capaces de destruir el castillo de **Bowser** como un zapato a una galleta... ija, ja... Pero como los programadores no lo incluyeron, tuvo que conformarse con su útil paraguas que no sólo la protege de los peligrosos rayos solares o de las feroces gotas de lluvia, sino también tiene poderes mágicos y puede darle de trancazos a quien critique su capacidad de heroína.





Sin duda, los **estados de ánimo son** parte fundamental del juego. Nuestra heroína podrá obtener diferentes poderes dependiendo de su humor. Busca siempre el estado adecuado para enfrentar las múltiples misiones que **te esperan** en tu travesía por rescatar a los hermanos **Mario**.



Peach debe abrirse camino a través de ocho extensos mundos antes de rescatar al par de bigototes; para ello hará uso de su paraguas para flotar e incluso volar.









En la parte baja de la pantalla podrás **apreciar diferentes corazones** que indican **el estado en el que se** encuentra **Peach**. **También pudes usar el** Stylus para otras **opciones como el menú** principal.

De primera instancia, las habilidades de la ojiazul son limitadas; sin embargo, hará uso de cuantos elementos se encuentre para patear unos cuantos **Gombas** en el camino, antes de llegar a los dominios de **Bowser**.



Peach: ¡armada y peligrosa!

En su poca pero siempre recurrente inteligencia, **Bowser** obtiene una idea diferente a lo que ha hecho en los últimos años. Su fórmula de secuestrar a **Peach** ya está más trillada que Las Mañanitas en cumpleaños y por ello decide dar un giro y no secuestrar a la dulce y tierna rubia, sino ir directamente por el par de plomeros que siempre derriban sus esperanzas de conquista. ¿Cómo lo logrará? Allí está lo interesante; obviamente los oriundos de Italia –o Brooklyn, como más te guste- se defenderán con martillos o le echarán agua u otro líquido que manche su honor, pero ellos no cuentan con el **Vibe Wand**, un nuevo juguetito del rey **Koopa** que le da poder inimaginable.

En ese momento la Princesa se arma de valor y corre en persecución de **Bowser**, pero al acercarse a los límites de la Isla Vibe, las vibraciones que emanan de las profundidades de este sitio afectan las emociones y estados de ánimo de **Peach**, logrando que ella experimente novedosas habilidades que le ayudarán en esta batalla.

¡El primer estelar de la rubia #1 del reino!

La hemos visto en su papel de víctima por largos años, como entusiasta deportiva en disciplinas como fútbol *soccer*, tenis, golf o carreras –muy ocupada la chica, pero todo era parte del plan de entrenamiento-; no obstante, nunca antes fue la partícipe principal de una aventura como en **Super Princess Peach**; si recuerdas allá en 1988 luchó contra **Wart** en la versión americanizada de **Doki Doki Panic** donde Nintendo hábilmente usó los elementos de dicho juego, pero sobrepuso el *skin* de Mario Bros. De hecho, con respecto a este último título, el *gameplay* tiene algunas similitudes, siendo la mayor la capacidad de flotar en el aire para alcanzar zonas distantes.



Pensarás: "Un juego con esas características se pudo concebir para el Game Boy Micro". Y no estás tan equivocado, pero las funciones de la pantalla táctil son las que le dan todo el valor necesario para convertirse en un digno exponente de Nintendo DS. De hecho la forma de interactuar no se basa en picar opciones ordinarias con el *Stylus* como muchos otros títulos que no vale la pena mencionar; en **Super Princess Peach** controlas los sentimientos de la chica de rosa en cuatro diferentes facetas, que son: alegría, tranquilidad, melancolía y furia. El indicador del estado de ánimo se muestra en forma de corazón; dependiendo el color, será la actitud de **Peach**. ¿De qué se tratan y cómo afectan el juego? ¡Checa lo siguiente!

Alegría



Así es, cuando la **Princesa** está rebosante de buen humor, ni los chistes de Memo Ríos le quitan la sonrisa. Tal júbilo le permite girar como un ciclón y crear corrientes de aire que provocan potentes remolinos, siendo excelentes para barrer –literalmente- con las alimañas que rodean tu camino.

Tranquilidad

Después de la tempestad viene la calma y para nuestra rubia ojiazul, se traduce como uno de sus estados de ánimo de protección, es decir, su equidad temperamental le da la oportunidad de volverse invisible, al mero estilo de **Sue Richards de Fantastic Tour**, e incluso adquiere la facultad de regenerar su energía.

Melancolía



La tristeza logra un efecto de "*flash*", permitiendo que corra más rápido; además, como buena exponente de las chicas sentimentales, **Peach** llorará a mares como si estuviera viendo la escena del "Torito" de Pedro Infante. Pero esas lágrimas, aparte de hidratar sus mejillas, le servirán como fórmula ideal para rociar las semillas especiales que den pie a enormes plantas -como en **Juanito y los frijoles mágicos**-.

Furia

La sonrisa quedará atrás y la guerrera interna saldrá a la luz como aquella vez que le pusiste el cuerno a tu novia –peor aún, si lo haces en este mes-. **Peach** reunirá todas sus fuerzas para propinarle tremendas palizas al pobre tipo que ose levantarle un dedo al interrumpir su travesía de rescate. Uno de sus poderes adicionales será el fuego; ¡úsalo para rostizar como pollos a tus enemigos, o eliminar los molestos obstáculos que impidan tu paso!

El mundo no es color de rosa

A pesar de que la Princesa habita en un mundo alejado de toda preocupación (salvo las veces que Bowser se levanta con ganas de secuestrarla), siempre existe la posibilidad de que las cosas se salgan de control. Tu misión de búsqueda y rescate te transportará por ocho enormes áreas que se subdividen en numerosas escenas y concluyen en un enfrentamiento cara a cara contra un jefe. Otro de tus deberes es liberar a los hongos prisioneros y reunir monedas; sin embargo, el dato más notable es la habilidad de absorber a los enemigos (al mero estilo Kirby) o las gemas mediante su paraguas para incrementar sus poderes, pero no sus habilidades.



La fecha de salida para **Super Princess Peach**, está planeada para la última semana de febrero, así que ve apartando tu copia antes de que te la ganen.



El juego está enfocado a revivir los títulos de antes, basados en *side scrolling* y con un sinnúmero de enemigos que te atacarán por cielo, mar y tierra.



En cada una de las misiones, encontrarás nuevos enemigos y otros tantos que ya son parte clásica del universo de **Mario**.



Si te fijas, algunas de las escenas parecen basadas en **Super Mario World** o algún otro título de la saga.



A diferencia de los juegos de Mario donde las monedas le dan vidas extra, a Peach le sirven para comprar diversos accesorios en la tienda especial, como una barra de energía más larga, clips de sonido, piezas de rompecabezas y nuevas habilidades.



En resumen

Super Princess Peach es un título enfocado a los jóvenes jugadores o para aquellos que gustan de los juegos que no exijan mucho reto y horas de práctica. La música tiene buenos arreglos y dista mucho de ser repetitiva como es clásico en los juegos del género; en cuanto al *gameplay*, éste se caracteriza por la sencillez con la que controlas al personaje principal, así como por el buen *framerate* que usaron para evitar que el personaje pierda realismo al momento de moverse por los escenarios. La fecha de salida está planeada para la última semana de febrero, así que ve juntando tus ahorros para no quedarte sin el tuyo.



NINTENDO
GAMECUBE

¡GOAL!





SUPER MARIO STRIKERS®

Uno con el control

Por Master

¡Hola! ¿Cómo les fue de día de Reyes? Espero que les hayan traído todo lo que pidieron, y si no, pues a portarse bien este año, para que el próximo les vaya mejor. Pero bueno, entremos en materia. Este mes es de los más especiales del año, ya que el día 14 se festeja el amor y la amistad, y qué mejor manera de celebrarlo que invitando a tu novia o a tus amigos a pasar una divertida tarde de retas, ¿no crees? Así que en esta ocasión, para evitar que te lleves una sorpresa y seas vencido en tan importante fecha, te voy a dar jugadas de diferentes juegos, para que no tengas pretextos ante la derrota.

Super Mario Strikers -GCN-

Desde Soccer Slam que no me divertía tanto jugando fútbol. Este título tiene toda la magia de Nintendo; y aunque es difícil asegurar una victoria debido a los *items*, a continuación te daré algunos consejos que te facilitarán un poco el salir con los brazos en alto del terreno de juego.



Limpia el terreno

Para realmente poseer una diferencia respecto a tus rivales, tienes que marcar con los tiros especiales, ya que como cuentan por dos goles, con unos tres que consigas podrás manejar el encuentro de manera más tranquila; checa bien esta técnica para obtenerlos fácilmente. Primero asegúrate de traer como *item* alguna bomba o la concha roja; ahora, apodérate del balón, aléjate lo más que puedas de tus rivales y lanza tu *item* al oponente más cercano e inmediatamente deja presionado B para realizar tu supertiro; así tendrás más tiempo para medir bien el momento en el que golpeas el balón.

Tiro del tigre

Cuando juego con mis amigos FIFA o ISSS, hay veces que tiramos de media cancha gritando "¡Tiro del tigre!", y obviamente nunca metemos gol; sólo es para divertirse recordando la serie de Oliver y Benji... ¡qué tiempos aquellos!... Pero bueno, a lo que quiero llegar es que aquí sí puedes realizar estas anotaciones. En el momento en que te acaben de meter un gol o vaya a iniciar el juego, tu contrario siempre va a estar distraído, o por lo menos nunca se imaginaría que desde la media cancha dispares, así que como ya te debes estar imaginando, tienes que hacerlo. Ejecuta un supertiro, y es casi seguro que te dará tiempo de terminarlo antes de que alguien te golpee; para asegurar esta jugada, te recomiendo que antes lances una bomba o concha.





De primera intención

Algo que a mí me funciona mucho es realizar pases rápidos; de esta manera desestabilizas a tu contrario, ya que nunca sabe para dónde saldrá el balón; también es recomendable que mientras haces esto, marques uno que otro drible con el C- Stick; ahora, cuando menos se lo esperen, manda un centro y remata como viene, no importa que te bloqueen el disparo; casi siempre el rebote te beneficiará y podrás rematar con la puerta abierta.





Super Smash Bros. Melee -GCN-

Desde Killer Instinct, para mí esta serie ha sido el mayor aporte en lo que a juegos de pelea se refiere; lo tiene todo: una gran cantidad de personajes, de escenarios, pero sobre todo un *gameplay* fresco que te atrapa desde un inicio. Obviamente es uno de mis favoritos, y como he recibido muchos correos pidiéndome que hable más de este juego, les voy a dar dos jugadas.

¡Homerun!

Muchas personas me han preguntado cómo lograr una buena marca en el Home Run Contest, y no les he respondido....¡ja, ja, ja!, no es cierto. Para que mandes a volar ese costal, puedes hacerlo con dos personajes: **Yoshi** y **Ganondorf**. Con el primero, toma el *bate*, da un salto pequeño de manera vertical, y cuando vayas cayendo presiona Abajo más A al mismo tiempo, para que **Yoshi** dé varias patadas. Repite la técnica un par de veces más (o las que puedas antes de que termine el tiempo) y casi con el reloj en ceros, dale un batazo.

Sin meter las manos

Vencer a ambas manos dentro de los Event Match puede ser un dolor de cabeza si no usas una estrategia adecuada. Yo te recomiendo usar a Gannon; sólo sitúate en uno de los costados y marca Arriba más A al mismo tiempo y deja cargar el poder; con esto le vas a bajar bastante a cada mano. Repite la operación hasta que las termines; te aseguro que en menos de 3 minutos ya las venciste haciendo el menor esfuerzo.



Con **Gannon** es casi lo mismo: tienes que levantar el costal presionando Arriba más A; con esto darás una patada doble; repítela mínimo dos veces más y al igual que con el dinosaurio verde, pégale con el bate con el reloj a punto de terminarse. Con estas dos jugadas vas a lograr récords de arriba de 2,500 ft.









Combo Capcom VS SNK 2 EO -GCN-

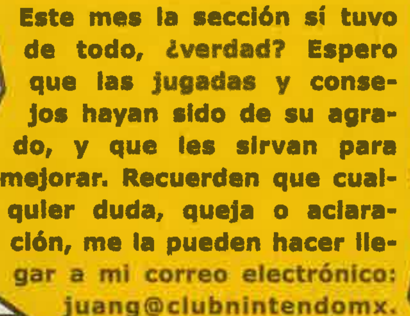
Para mí, este es el mejor juego de pelea en 2D jamás creado, y de hecho, desde los legendarios Street Fighter para Super Nintendo que no disfrutaba tanto de las retas. En fin, el caso es que me han pedido muchos combos de este juego, pero con un Groove editado al máximo, así que para complacerlos, aquí los dejo con dos combos devastadores que provocarán que tus oponentes lo piensen dos veces antes de retarlos.

Iori Yagami

Para este combo necesitas que el **Groove** esté editado en **N-Groove** y que posea todas las características activadas. Cae con golpe fuerte e inmediatamente marca una "U" hacia adelante y otra hacia atrás más cualquier golpe; ahora, justo cuando vaya a terminar la secuencia, marca una "U" hacia atrás con golpe para que canceles el movimiento. Sigue marcando el movimiento con un par de "U" más y cuando vaya a caer marca de nuevo el especial para cacharlo, pero ahora sí déjalo que termine.

Akuma

Este combo es muy sencillo de marcar; puedes iniciar con una patada débil por abajo, luego marcar una **Hurricane Kick** con patada débil también; cuando tu oponente vaya a caer, elévalo con un **Sho-Ryu-Ken**, y en lo más alto, marca dos "U" hacia adelante más golpe, para rematarlo con un **Ha-Do-Ken** en el aire.







Chibi-Robo!™ PLUG INTO ADVENTURE!

Compañía: Nintendo
Desarrollador: Skip
Categoría: Aventura
Clasificación: Everyone
Jugadores: 1

UN ROBOT EN TU CASA

Chibi-Robo es el nombre de un robotcito de tan sólo 3 pulgadas de altura (7.62 centímetros); pero lejos de ser un simple juguete, tiene habilidades impresionantes; es un gran ayudante en el hogar, cuya meta es traer felicidad a su familia. Si crees necesario recorrer miles de millas para encontrar aventuras y diversión, con Chibi-Robo te darás cuenta de lo entretenido que puede ser controlar a un pequeño aparatito con muchas ganas de ayudar.



Chibi llega a la familia

Al cumplir ocho años, la pequeña **Jenny** recibe un extraño regalo de parte de su padre (quien es un fan de los juguetes): un robot diminuto de nombre **Chibi-Robo**. Su mamá no está tan contenta, pues el papá de **Jenny** ha renunciado a su trabajo en la planta de robótica por razones desconocidas. **Chibi-Robo** adora limpiar y ayudar en cualquier cosa posible; lo que sea necesario con tal de hacer feliz a la familia. Todo parece tranquilo hasta la aparición de los **Spydorz**; por lo tanto, **Chibi** debe proteger la casa de los planes malvados de la Macroware Robotics, Inc.



un robot con determinación

Para poder completar sus diferentes tareas y misiones, **Chibi-Robo** está equipado con un **Chibi-Copter** para volar por los espacios entre muebles y objetos. Afortunadamente, no está indefenso; puede conseguir una mejora llamada **Chibi-Blaster**, la cual le permite destruir obstáculos pequeños para continuar sus labores. Todos sus accesorios le serán de gran utilidad para limpiar manchas del suelo y alcanzar lugares difíciles.



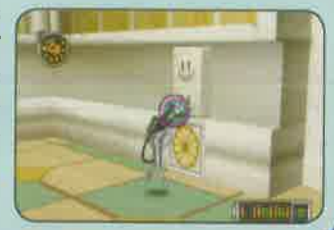
Disfraces



Una de las cosas más divertidas que encontrarás en tu jornada serán los diversos disfraces para **Chibi-Robo**; con ellos, sus habilidades se incrementarán considerablemente. Por ejemplo,si **Chibi** se disfraza de rana, podrá comunicarse con estos anfibios sin problemas. Al vestirlo como **Space Hunter Drake Redcrest**, podrá unirse a la patrulla de este valeroso personaje.

recarga tu batería

Al ser un autómata de tres pulgadas de alto, puedes recorrer la casa a placer buscando cosas para reparar o limpiar, haciendo más fácil la vida de la familia; pero el ser pequeño también tiene sus limitantes, pues tu batería de vida es corta y necesita ser recargada constantemente para poder seguir con tus deberes. No te preocupes; con sólo conectar tu clavija a cualquier enchufe de la casa recargarás la pila de **Chibi**.



PERSONAJES

CHIBI-ROBO

Chibi-Robo podrá no tener una gran estatura o "rayos fotónicos", ni tampoco X-Buster, pero sí un gran corazón para ayudar a su familia con las arduas labores de limpiar la casa y defenderla de la amenaza de los Spydorz.





JENNY

Esta tierna niña siempre usa una capucha de rana y croa todo el tiempo; acaba de cumplir ocho años y su papá le hizo un regalo muy especial y único. Su amistad con **Chibi-Robo** se volverá más grande mientras el tiempo y los eventos vayan pasando.



PAPÁ

Este empedernido coleccionista de juguetes es quien le regaló **Chibi** a su hija; ha renunciado a su trabajo sin explicar el porqué; ¿tendrá algo que ver con la invasión de los **Spydorz** y la Macroware Robotics, Inc.? Él te dirá varias cosas acerca de **Chibi** y su funcionamiento; hazle caso cuando te hable.



MAMÁ

¿Quién no ha sido regañado por su mamá alguna vez? La de **Jenny** tiene su propia opinión acerca de la reciente renuncia de su esposo, así como dudas sobre **Chibi-Robo**. De cualquier modo, vale la pena escucharla y procurar que **Chibi** le demuestre lo útil que puede ser.



SPACE HUNTER DRAKE REDCREST

Al igual que **Buzz Lightyear**, **SHDR** es un juguete basado en un héroe de acción intergaláctico; él comanda una tropa a la que **Chibi** podrá unirse si se disfraza como él.



FREE RANGERS

Aparentemente sin mucha importancia, estos soldados de juguete con forma de huevo son los guardianes de la sala principal; los verás muy a menudo en el juego; procura familiarizarte con ellos y ten mucho cuidado.



TELLY

Chibi cuenta con **Telly**, un amigo/agente volador, quien le dará algunos consejos, tips y ocasionalmente cantará durante el juego. Presta atención a todo lo que te diga. **Telly** es el clásico personaje que sabe cómo usar tus habilidades y te enseñará a hacerlo, muy al estilo de **Navi** con **Link**.

Las misiones

Como ya te comentamos, **Chibi** cuenta con una batería limitada que debe ser recargada para poder explorar la casa; por esta razón, debes procurar completar una tarea a la vez; si te excedes, puedes quedarte sin pila. Algunas veces sólo necesitarás limpiar una mancha o recoger alguna basura; pero también le harás frente a los robots **Spydorz**; en estas ocasiones deberás tener una estrategia y aprovechar los objetos del entorno, que te serán de gran ayuda.





objetos de la casa

Tener una estatura diminuta puede resultar muy peligroso, especialmente con los enemigos a la vuelta de cualquier maceta; trata de aprovechar cada elemento que tengas a la mano para ayudarte en tus tareas y para defenderte de tus atacantes. Un cepillo de dientes te puede servir para tallar una mancha o una obra de arte de **Jenny** en el suelo, por ejemplo. Recuerda también las habilidades brindadas por los disfraces que puedes conseguir a lo largo del juego; si te vistes como perro, podrás comunicarte con la mascota canina de la casa. De igual manera, si usas una pijama podrás saltar del día a la noche en un segundo.



Más que un robot

Puede parecer que **Chibi-Robo** no es una idea muy novedosa, especialmente si llegaste a jugar **Toy Story 2** para el N64, pero créenos cuando decimos que es una experiencia fuera de serie, llena de momentos memorables y un sentimiento muy especial. El controlar a **Chibi** resulta tan divertido como el reto de sobrevivir los peligros siendo un robot tan diminuto. Las ambientaciones de la casa son muy buenas y te hacen sentir realmente como si fueras ese juguete corriendo y limpiando por los corredores.



PARA NIÑOS DE TODAS LAS EDADES

No vamos a decir que este título está enfocado a los jugadores inexpertos o jóvenes, pues sería un poco injusto; chicos y grandes pueden divertirse enormemente con este autómata miniatura al limpiar, explorar, combatir y disfrazarse. No puede compararse con **Resident Evil 4** o **Gun**, pues obviamente no tiene ese tipo de violencia, pero el *Replay Value* de **Chibi- Robo** radica en el sentimiento impreso en cada elemento del juego. La mejor opinión es la tuya, dale una oportunidad y verás a qué nos referimos.





Ranking



crow 6.0

Entiendo que es un juego para niños y seguramente los pequeños disfrutarán –un rato- de este singular personaje, pero vaya... hay que ser honestos, **Chibi-Robo** me hizo recordar los viejos títulos de **Toy Story**, por su escala respecto a los objetos reales, así como el estilo de juego (aventura 3D) que brilló en la época del N64, pero por desgracia no tiene el empuje necesario para que el control se fusione con tus manos como lo logran otros juegos infantiles. Lo que más me gustó fue el diseño de escenarios; lo que menos, la poca o nula dificultad.



master 7.5

Lo que daríamos por un robot así en la vida real... imagínense, nunca más tendríamos nuestro cuarto hecho un desastre, entregaríamos las tareas de la escuela a tiempo... pero bueno, como aún no existe, tendremos que conformarnos con **Chibi-Robo**. A pesar de su aspecto infantil, el juego es muy bueno, y aunque el nivel de dificultad no es muy alto, le agrega algo de estrategia el estar buscando alguna toma de corriente para recargar batería. No importa tu edad; si lo que buscas es diversión, aquí la vas a encontrar, además de que ganarás un buen amigo.



panteón 9.0

Como buen videojugador, yo me divierto de igual manera al destazar zombis, golpear V-Rex, correr a toda velocidad esquivando conchas rojas, lanzando Hadokens y convirtiéndome en un robotcito miniatura. **Chibi-Robo** me gustó mucho por la temática simple y el diseño tan chistoso de **Chibi**; explorar la casa y cumplir las tareas básicas es muy entretenido, pero también tiene su chiste sobrevivir a los enemigos y peligros. No dudo en recomendarlo, excepto a los que se trauman con la **Master Sword**...

1 10



¡La mejor carrera de Mario Kart en línea!

Nintendo Wi-Fi Connection



¡Siempre hay alguien listo para jugar!

¡Ahora tú puedes traer a tus amigos desde donde sea!

Al entrar a Nintendo Wi-Fi Connection, puedes competir contra tus amigos, rivales recientes o con otros que tengan tu nivel, en tu casa o alrededor del mundo. ¡Hasta cuatro jugadores pueden correr en cualquiera de las pistas a escoger en el mejor título de carreras de kart del mundo!

Visita NintendoWiFi.com para más detalles.

Modo de un jugador

¡Acelera a fondo!

No te preocupes si estás jugando solo. Esta versión de Mario Kart tiene mucho más que ofrecer de lo usual. Conocerás nuevas pistas y escenarios de batallas, sin mencionar las pistas favoritas de cada uno de los Mario Kart de toda la serie. ¡Hasta 30 en total! Compite contra ti mismo en carreras contrareloj, toma el control de los oponentes en los encuentros de batalla o compite en alguna de las ocho copas Grand Prix. Velocidad frenética, nuevos items de locura (como el Blooper), karts múltiples por personaje y un nuevo modo de misión hacen de este título el sueño de un fan de Mario Kart.

Modo Wireless LAN

¡Conchazos de locura!

Mario Kart siempre ha sido una experiencia multiplayer intensa, y eso era con solamente cuatro jugadores. Ahora puedes conectar hasta ocho al mismo tiempo en locas carreras contra ellos y grandiosas batallas. ¡Además pueden correr las ocho personas usando una sola tarjeta de juego! Cuando lo hagas asegúrate de ver la pantalla inferior del DS para checar los items que te envían y conocer la posición de los otros corredores. No olvides tocar la pantalla táctil para acercar o alejar el mapa. También podrás usar la pantalla para customizar tu nombre y el emblema de tu kart personalizando tu carrera.

NINTENDO DS.

WARIO CN profile

WARIO

El antihéroe favorito

Wario nació en el juego **Super Mario Land 2: 6 Golden Coins** para el Game Boy clásico, en donde era el villano principal y jefe final. A partir de ese momento, este carismático personaje se fue robando poco a poco el corazón de miles de videojugadores de todo el planeta, a pesar de tratarse de ser el "alter ego" de Mario, la estrella de Nintendo. Su forma de ser (además de resultar el rival directo de Mario en todo) lo ha hecho aparecer en muchos de los títulos de Nintendo, especialmente en los de competencias como los **Mario Party**, **los Kart, Tennis,** etc.

Origen del nombre

Es sumamente obvio que el nombre **Wario** es lo mismo que Mario, pero con W (la M al revés), indicando la oposición al personaje; pero yendo más allá, su nombre proviene del adjetivo japonés *warui*, que significa "malo"; podemos suponer que se trata de un "Mario malo". Las primeras letras de su nombre son WAR, o sea, guerra en inglés, lo cual describe perfectamente su temperamento agresivo.

悪い

Escritura japonesa *"WARUI" (QUE SIGNIFICA MALO)*

100% Wario

En contraste con la personalidad caritativa, desinteresada, activa y amable de **Mario**, **Wario** es narcisista, egoísta, ambicioso, perezoso y agresivo. Está enormemente celoso de la fama del plomero; por esta razón, siempre trata de hacer hasta lo imposible por desbancarlo o desprestigiarlo. Su fuerza es mucho mayor que la de su contraparte; la filosofía de Wario es básicamente "donde falla el cerebro, los músculos ayudan". Su poder es comparable con el de **Bowser** y **Donkey Kong**, con quienes normalmente comparte nivel en series como **Mario Kart** y **Mario Tennis.**

Wario Inc.

Wario es un aguerrido participante en los títulos competitivos de **Mario,** además de haber estelarizado su propia aventura en 3D para el Nintendo GameCube: **Wario World**; pero no contento con su fama, fortuna y miles de fans, decide fundar su propia compañía de videojuegos para lograr amasar más fortuna con un mínimo de esfuerzo. Su éxito radica en crear microjuegos (aunque algunos son refritos de otros), los cuales duran pocos segundos, y van incrementando su dificultad para ser completados satisfactoriamente para ganar. Esta serie ha tenido secuelas geniales que aprovechan al máximo tecnologías como la pantalla táctil del NDS y el sensor de movimiento en su versión para GBA.

Waluigi

Si existe un **Wario** para un **Mario**, ¿por qué no un alter ego de **Luigi**? En **Mario Tennis** para el Nintendo 64 se introdujo este personaje para complementar a Wario, quien supuestamente es su hermano; aunque en el trofeo que aparece en **Super Smash Bros. Melee** se dice que no es algo seguro. Se puede alegar el mismo origen de su nombre con el adjetivo *warui* y el nombre **Luigi**; muchos fans nos hemos quejado de la falta de originalidad, pues bien pudo haberse llamado "Juigi". Su emblema es una "L" al revés, pero obviamente no tuvo el mismo impacto que la "W" de su compañero. **Waluigi** ha acompañado a Wario en muchos títulos competitivos de Nintendo; pero eso no quita que siga teniendo el "look" del pastelero malvado de "Rosita Fresita" o de "Villano Reventón", sin adquirir una personalidad realmente propia.

Fama bien merecida

Lejos de ser un "segundón", **Wario** ha logrado convertirse en un personaje básico en el mundo de Nintendo; casi podemos estar seguros de que aparecerá en los títulos competitivos venideros sin falta. No obstante, esperamos poder verlo en una nueva aventura donde él sea el protagonista aunque cruzamos los dedos para que resulte mejor que **Wario World.** Mientras tanto, seguiremos disfrutando de sus trampas y forma de ser en los títulos existentes.



Recuerda que esperamos tus correos electrónicos y tus cartas comentándonos qué opinas de los CN Profiles, además de tus candidatos a aparecer en esta sección; no importa que sean los héroes más valientes o personajes secundarios. ¡Hasta la próxima!


CLUB NINTENDO
X-MEN LEGENDS II
RISE OF APOCALYPSE
ACTIVISION®
© 2005 Activision, © 2005 Marvel Characters Inc.


CLUB NINTENDO
© Ubisoft 2005
UBISOFT
PRINCE OF PERSIA
THE TWO THRONES™

Convierte el mundo en una fiesta.

MARIO PARTY 7

Mario y sus amigos toman un crucero alrededor del mundo, y tu estas invitado. Con 85 minijuegos nuevos, 6 tableros y hasta 8 jugadores, podria ser la fiesta mas grande a bordo jamas vista.

NINTENDO GAMECUBE

EVERYONE E ESRB

Comic Mischief

DOLBY PRO LOGIC II

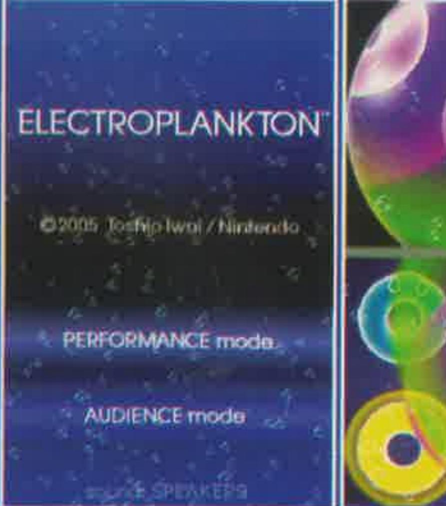
¡Armoniza tu vida!

En estos tiempos, lo que le hace falta a la industria son conceptos novedosos, que nos aporten algo; y no es que estemos aburridos o hartos de los juegos de pelea o de carreras, pero si lo han notado, todos son lo mismo, actualizaciones donde sólo se agregan algunos efectos visuales y ya.

ELECTROPLANKTON

Es muy difícil que alguna compañía se arriesgue a intentar algo nuevo por miedo al fracaso. Por eso, cuando llega a suceder, siempre es de aplaudirse. Y ahora, por variar, es Nintendo quien de nueva cuenta nos demuestra lo que es verdadera innovación con **Electroplankton**, un juego musical para el NDS, donde podremos sentirnos unos DJ profesionales.

Nintendo. Nintendo. Arte/musical. Everyone.





¿De qué se trata?

Juegos musicales hay varios; tenemos por ejemplo los **Donkey Konga** o los de la serie **Bemani** de Konami; pero estamos seguros de que como **Electroplankton** nunca has jugado algo parecido. El juego se divide en diez diferentes stages, en los que tendrás que tocar con el *Stylus* a los **Electroplankton** (que son diminutas criaturas que viven en el agua), para crear diferentes tipos de sonidos. Simple, ¿verdad? Pues pudiera parecerlo, pero el juego se puede volver tan complejo como tu imaginación lo decida; por ejemplo, alguien sin mucha experiencia en la música puede divertirse con tan sólo "tocar a lo loco", pero si posees nociones acerca del tema, lograrás composiciones asombrosas.



Tracy

En la pantalla táctil debes dibujar líneas, como si estuvieras formando un camino, y cuando termines aparecerá un **Electroplankton** que las va a recorrer, y dependiendo de factores como su grosor, inclinación y longitud, será el sonido que producirán (parecido al minijuego de **SM64DS**, donde debes unir los cuerpos de los personajes con sus cabezas). Te recomendamos que cheques la longitud de tus líneas para cuando quieras repetir un tono, ya que si te falla, el sonido también se verá afectado.



Hanenbow

De los stages favoritos del juego, está sin duda éste. Aquí tienes que hacer saltar a los **Electroplankton** del agua a una planta, para que cada que reboten en una de sus hojas provoquen un sonido que controlas al jalar las hojas y por medio de la inclinación que tengan, variarán las vibraciones. El verdadero reto radica en tener más de un **plankton** rebotando, para generar una composición; no olvides que el agua forma parte del nivel, y puedes apoyarte en ella de vez en cuando para realizar mezclas diferentes.



Luminaria

Este minijuego nos recordó mucho al "timbiriche", ese juego donde debes unir puntos para formar cuadritos. Haz de cuenta que en la pantalla aparecerán muchos puntitos, y algunos **Electroplankton** que van a avanzar a través de un camino que debes trazar uniendo puntos. La ruta la debes marcar en el momento en el que se van desplazando las criaturas, o sea que los puedes tener dando vueltas en círculo en un costado, o como tú prefieras, logrando mil combinaciones distintas de sonidos.



Sun-Animalcule

Aquí la vamos a hacer de criadores, porque vamos a usar el *Stylus* para plantar huevos de **plankton**. Una vez que hayamos terminado de sembrar, sucederá lo inevitable y presenciaremos cómo crecen. El caso es que, dependiendo de la cantidad y localización donde los plantemos, va a ser el sonido que escucharemos, pero además van a producir luces de colores, como si estuvieras en un "rave" privado. Lo mejor de todo es que puedes hacer mezclas que impactarán a tus cuates en tus fiestas.



Beatnes

Llegó la hora de que todos saquen sus pañuelos desechables, porque en este escenario van a regresar a los tiempos del NES. Se van a mostrar en la pantalla inferior varios **Electroplankton** con algo así como una cola, como si fueran papalotes; el caso es que para crear música debes tocarlos a diferentes alturas con tu *Stylus*; pero lo realmente emocionante (por lo menos para nosotros) es que los sonidos van a ser de juegos clásicos de la consola de 8-bit de Nintendo, como por ejemplo **Super Mario Bros**.



Rec-Rec

Los **Electroplankton** funcionan de formas muy diversas, y para muestra el que vamos a utilizar en este nivel, que nos servirá como si fuera una mezcladora. Vamos a poder grabar gracias al micrófono del Nintendo DS hasta cuatro sonidos diferentes, a los cuales les vamos a poder agregar efectos de tambores, o si lo queremos, indicar algunos loops de los efectos. Ya no hay pretexto para no realizar ese rap que tantas vueltas había dado por tu cabeza; en este stage tienes todo lo que necesitas para producirlo.



Nanocarp

Dentro de este minijuego vamos a producir armonía, pero por medio de aplausos; así es, dependiendo de qué tan rápido y fuerte lo hagamos, los **Electroplankton** que estén en pantalla van a moverse, generando diferentes tipos de figuras. Se puede decir que veremos representadas gráficamente cada una de las palmadas que demos; en verdad que este es de los escenarios más simples, pero de los más entretenidos también.



Marine-Snow

Si alguna vez quisiste tocar el piano... no sabemos por qué no lo hiciste, pero bueno, cada quien su rollo. Aquí tendremos dos visiones diferentes del escenario; en la parte superior veremos a los **Electroplankton** de cerca, mientras que en la de abajo todo estará alejado. En la pantalla inferior debes tocar los "copos de nieve"; cada uno tiene sonidos de teclas de piano; obvio que no es lo mismo, porque, para empezar, todo el tiempo las criaturas se están moviendo, lo que dificulta un poco el memorizar las notas.





Lumiloop

No existe mayor problema con éste. En pantalla habrá varios **Electroplankton** de diferentes formas, y al tocarlos emitirán gritos y sonidos que debes aprender a ordenar para formar buenas melodías. Este stage es realmente para los que apenas van a aprender a jugar, ya que no te complicas la vida; sólo tocas la pantalla y ya. Pero bueno, si ya eres todo un experto en las cuestiones musicales, aquí pondrás a prueba tus dotes para sacar algo bueno.



Volvoice

Este **plankton** es parecido a Rec-Rec; también te permite grabar tu voz,o cualquier otro tono de tu agrado, sólo que aquí en lugar de acompañarla de varios efectos sonoros, lo que vas a tener que hacer es modificarlos para que se escuchen más bajos, más altos, roncos o suaves. Para que te quede más claro, lograrás cosas parecidas a la típica voz de las ardillitas. Ahora sí no tendrás pretextos para no lograr esas melodías con voces arregladas que tanto te agradan.



Algo más que un juego

Electroplankton es un título excelentemente planeado, donde cada escenario te aporta algo más que diversión. Y es que como mencionó Satoru Iwata alguna vez, este título está diseñado para producir armonía y no adrenalina; y estamos más que de acuerdo con él. Cada escenario te relaja de una manera increíble, para esos días en los que llegas cansado del trabajo, o cuando estás tenso por algún examen, créenos que no puede existir mejor terapia que jugar **Electroplankton** por unos minutos para olvidarte de todo.







Quién sabe que le pongan a su desayuno los japoneses que siempre nos sorprenden con ideas y conceptos sumamente creativos, digo, no es por nada, pero la cuna de la tecnología reside en parte en Japón. Pues bien, en este pequeño país de más de 120 millones de habitantes nació en 1962 **Toshio Iwai**, quien siempre se interesó por el arte, la música y la computación gráfica, logrando fusionar dichos elementos para dar vida a obras que no sólo impactan al oído, sino que incluso agasajan la vista de los espectadores y en ocasiones hasta el tacto es partícipe. Unas de sus obras más importantes son *"Well of lights"* y *"Music Insects"*, que actualmente se exhiben en el San Francisco *Science Museum's Exploratorium* y por supuesto, **Electroplankton**, su más reciente y divertida creación.

El Piano es uno de los trabajos que más nos agradó, ya que es similar a lo que ves en **Electroplankton**; aquí se generan diversas imágenes abstractas que se mezclan con los sonidos de las teclas, bastante elevado, pero digno de verse y escucharse.

Crea tu propio concierto

Hablar de **Electroplankton** es hablar de innovación, de visión, de talento, pero sobre todo de diversión. Es de esos juegos que no nos podemos imaginar en alguna consola que no sea de Nintendo, porque nadie más se preocupa por la industria como lo hace la gran N. Sabemos que este título no tiene la misma fuerza en publicidad que **Nintendogs**, por ejemplo, pero ambos son experiencias totalmente nuevas, y por ese simple hecho no puede ni debe quedar fuera de tu colección; así que no lo dudes ni un momento y recuerda que la música es el alimento del alma.



Ranking

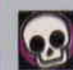


Crow 7.5

Electroplankton es un juego muy ambiguo, es decir, puedes quedar encantado desde el inicio al crear tus propias melodías, o simplemente aburrirte porque la música no es tu fuerte. Por mi parte me parece divertido para esos destellos creativos, pero después de un rato prefiero cambiar a algo más dinámico. El punto bueno es la cantidad de sonidos que puedes lograr, más aún al combinar tus tonos arreglados de voz. Lo malo es que puede no emocionarte tanto si tu fuerte no es lo electrónico.

Master 9.5

Nintendo lo ha hecho de nuevo: prometió que con el Nintendo DS disfrutaríamos de conceptos nuevos y lo ha cumplido. **Electroplankton** es una experiencia única, que no vas a disfrutar en ninguna otra parte; pero de lo que más destacaría es que lo puede jugar cualquier persona, no importa su edad o experiencia en los videojuegos. El *replay value* es prácticamente eterno, ya que puedes jugar mil veces y siempre tendrás algo diferente. Es de lo mejor que hay para este inicio de año; pruébalo, te vas a maravillar.



Panteón 9.5

Después de ver cómo otras compañías exprimen sus franquicias a más no poder, lanzando secuelas, precuelas y versiones alternas, es de reconocerse cómo Nintendo logra introducir un nuevo concepto o le da un giro a alguna forma de jugar. **Electroplankton** es una muestra más de lo que la creatividad puede lograr; es divertido, emotivo, adictivo, musicalmente una obra de arte. ¿Necesitas que te diga algo más, o prefieres jugar pan con lo mismo, pero con otro número o versión?

1 ▮▮▮▮▮▮▮▮▮▮ 10


hazlo tuyo
y logotipo de Game Boy micro son marcas registradas de Nintendo
GAME BOY micro
gameboy.com

GAMEVISTAZO

SONIC RUSH

SEGA



Hace 10 años, cuando el Super Nintendo era la consola que dominaba el mercado, nos maravillábamos con títulos como **Donkey Kong Country** o **Yoshi 's Island**, e imaginábamos cómo serían los juegos en el futuro, donde se utilizaría una mejor tecnología... pero yo creo que nadie pensó que a pesar de que ahora todo es en 3D, la diversión se ha perdido un poco; quizá quedó atrapada en aquellos controles sin *stcik* o en los cartuchos con 32 megas. Sea cual sea el caso, ahora Sega, pionero de la industria, ha desarrollado Sonic Rush, un título de plataformas en 2D,y ¿saben qué?, es un **juego increíble** en todos los sentidos, con el que el Sonic Team ha puesto un granito de arena para que los videojuegos vuelvan a lo que eran antes: diversión pura.





¡Atrápame si puedes!

En este momento debes pensar que este juego va a ser como todos los de la saga, es decir, sólo presionar hacia el frente en el Pad para correr y brincar un par de veces por *stage*, ¿verdad? Pues tenemos que decirte que no es así. Obviamente, la clave del gameplay sigue siendo la velocidad, ya que después de todo es un **Sonic**; pero ahora la han sabido combinar de manera perfecta con un ritmo pausado, en el que en ocasiones tendremos que calcular bien los saltos, o regresar para tomar un anillo que nos permita mantener la esperanza de terminar el nivel. En pocas palabras, ahora sí está más orientado a plataformas que a un juego de acción donde sólo la hacíamos de espectadores mientras Sonic corría.

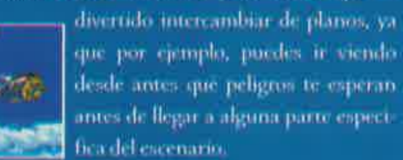




Por arriba y por abajo

¿Recuerdan el primer demo de este juego? En él se tenía que frotar la pantalla táctil, tan rápido como quisiéramos que **Sonic** corriera en el nivel superior, lo cual al principio parecía buena idea, pero después podría volverse tedioso y cansado. Por tal motivo, cambiaron el engine del juego y ahora se dejó de lado el aspecto táctil para poner mayor énfasis en plasmar la aventura en ambas pantallas. Para que te quede más claro cómo está esto, imagina que estás en lo alto de una montaña y tienes que bajar por ella a toda velocidad: va a llegar un momento en que la parte baja de la pantalla te muestre la continuación del camino, y en ella tendrás que seguir. Este cambio entre pantallas representa el mayor atractivo de la aventura, y en verdad que es divertido intercambiar de planos, ya que por ejemplo, puedes ir viendo desde antes qué peligros te esperan antes de llegar a alguna parte específica del escenario.





Un mundo lleno de luz

El aspecto visual está muy bien trabajado; todos los escenarios y enemigos están hechos a base de sprites, pero con las suficientes sombras y planos para dar una perfecta sensación de profundidad. En cuanto a Blaze y Sonic, que son los protagonistas, sus modelos son en 3D, pero no creas que se ven cuadrados; al contrario: ni siquiera notas los polígonos. Y ¿para qué hacer modelos en 3D si la aventura es en 2D? Fácil: porque cada que enfrentes a un jefe de nivel, la vista cambiará a 3D, con lo que la variedad de ataques y movimientos se incrementa. Tienes que estar muy atento a los movimientos de los enemigos, ya que sólo los vas a poder dañar en ciertos momentos, por lo que te recomendamos primero ver la rutina un par de veces antes de elaborar tu estrategia.

Un relámpago azul

Con la salida de las consolas de 128 bits, esta franquicia debutó en el universo de los juegos en 3D, y realmente de muy buena manera; pero los que conozcan esta serie desde sus orígenes sabrán que algo se había perdido, y que la esencia no era la misma. En Sonic Rush se recupera no sólo esta serie en su concepto original, sino también la diversión de la que les hablábamos al principio. Aquí no verás media hora seguida de cinemas ni escucharás a actores famosos doblando a los personajes; simplemente te vas a divertir como tenía bastante tiempo que no lo hacías, todo gracias a un *gameplay* sencillo.

Kim Possible es una de las caricaturas con mayor éxito en este momento; en ella nos reímos con las aventuras de **Kim y Ron**, dos jóvenes que por la mañana van a la escuela, pero por las tardes libran batallas contra científicos locos, supervillanos, alienígenas, en fin, con todo aquel que quiera conquistar el mundo. Ya habíamos disfrutado de tres juegos muy buenos para el Game Boy Advance basados en esta serie, pero ahora nuestros amigos de Buena Vista han decidido que ha llegado el momento para que debuten en la doble pantalla del Nintendo DS.





Como un episodio de TV

Los gráficos son muy buenos, muy del estilo de la caricatura, aunque creemos que tal vez un poco de brillo no les hubiera hecho daño, y es que a veces se llegan a notar un poco opacos, pero nada del otro mundo. Los movimientos de Kim se ven muy bien y lucen bastante. Por otro lado, la música es el punto malo del juego, ya que es bastante repetitiva; se siente igual en la mayoría de las misiones del título, y en ningún momento se acentúa, por lo que a veces no sabes si estás enfrentando a un enemigo normal o un jefe de nivel. Así que ya sabes: mejor ponte a escuchar tu reproductor de mp3.

A salvar al mundo con estilo

El *gameplay* del juego es de lo más sencillo que puede existir; avanzas con el Pad y tienes un botón para saltar y dos de ataque, los cuales puedes combinar. Tienes que ir avanzando a lo largo de varios niveles en 3D, pero con ruta definida, es decir, aunque se vea una parte de algún escenario medio amplia, no podrás explorarla más allá de donde te sea permitido; para que te quede más claro, haz de cuenta que es parecido a lo realizado en Viewtiful Joe por Capcom. Lo lineal de los escenarios no se lo puede quitar, pero por lo menos son muy variados, y el diseño de los mismos te obliga a usar todos y cada uno de los movimientos que te enseñan, lo que lo vuelve realmente divertido, sí, divertido. Sabemos que quizá por el nombre del juego como que te da igual y no te llama tanto la atención, pero tiene algo que te hace jugarlo hasta terminarlo, a pesar de no ser un juegazo.



Puedo hacer realmente cualquier cosa

Con este juego sucede algo muy raro. En otra parte del artículo les comentábamos que no es muy buen juego, o sea, el nivel de dificultad es bajo, lo terminas en una tarde... pero realmente resulta muy entretenido jugarlo; nosotros se lo atribuimos a que los escenarios tienen un buen diseño y debido al carisma de Kim. El caso es que no es un título de la calidad de un **Lady Sia**, por ejemplo, pero no te va a defraudar, vas a pasar un muy buen rato con él, y si tienes hermanos pequeños, no lo pienses más: será un regalo perfecto.









Lista para toda ocasión

Como es de suponerse, cuentas con una gran parte de los accesorios que Kim usa en la serie de televisión, como lazos para colgarte, una que otra arma y por supuesto diferente ropa para que derrotes al mal siempre a la moda. Todos estos aditamentos los puedes seleccionar de manera muy sencilla, ya que todo el tiempo van a estar mostrándose en la pantalla inferior, y con tan sólo tocarlos se equiparán automáticamente. Además de los elementos antes mencionados, también podrás utilizar a un pequeño topo de nombre Rufus, que controlarás en escenas de estilo laberinto. El micrófono del Nintendo DS es utilizado de una manera muy creativa, ya que en una de las escenas vas a descender con un globo, y tú tienes que soplar para inflarlo.



Dentro del mundo de los juegos de PC abundan los de estrategia en tiempo real, pero casi todos son clones de uno de los mejores títulos de este género. Nos referimos a Age of Empires. A lo largo de los años, ha ido ganando adeptos en todo el mundo gracias a los cientos de posibilidades que nos presenta, lo que ha generado varias actualizaciones y secuelas. Pues bien, como dicen por ahí, "más vale tarde que nunca", y por fin, después de siete años de éxito, esta saga debutará en una consola de Nintendo, y **qué mejor que sea en la versátil de doble** pantalla.



A empezar desde cero

Para aquellos que en su vida han jugado **Age of Empires**, les vamos a explicar un poco cómo está la historia. Eres el líder de una civilización y tienes que entrenar a tu gente para que pueda conquistar otros reinos y así expandir tu dominio. Pero no creas que sólo será señalarles el camino y que se vayan a pelear, no; tu deber también será proveerlos de lo necesario para que alcancen la victoria. Para que tengas una mejor idea, te pondremos un ejemplo: si ves algunos árboles, puedes mandar a algunos cuantos de tus hombres a que los talen, para que de su madera puedas realizar armas como catapultas, lanzas, arcos, etc. El chiste es que siempre estés atento a tu **alrededor para que no desaproveches** nada.

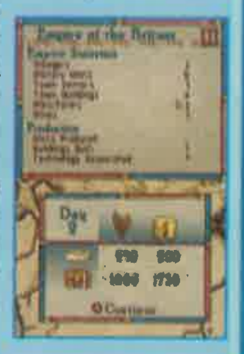




¿Qué héroe quieres ser?

En esta versión para Nintendo DS, puedes elegir de entre cinco culturas distintas, que son: **Britons, Franks, Mongols, Saracens y Japoneses. Cada una cuenta con características distintas; por decir algo, los Mongols basan más su estrategia en la fuerza bruta, mientras que los Japoneses usan armas como espadas. Además, el líder de cada pueblo será un "personaje famoso", así que tendremos a Robin Hood, Juana de Arco o Genghis Kahn controlando a las tropas antes mencionadas. Una vez que hayas ganado alguna batalla, podrás usar los recursos que se encontraban en ese lugar para generar productos que te ayuden a seguir con tus planes.**





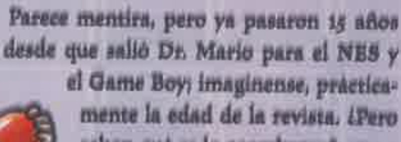
La guerra se gana apuntando

Si has tenido la oportunidad de conocer las versiones de PC, te darás cuenta de que todo está siendo respetado a la perfección; pero donde sí se nota una gran mejora es en la interface. En la pantalla superior podrás ver los enfrentamientos de cerca, mientras que en la inferior, con ayuda del *Stylus*, vas a mover tus tropas de una manera muy sencilla, además de que si necesitas algo que tengas en un menú, aparecen varias pantallas donde se te explica de manera muy clara para qué sirve cada *ítem*. Por si todo lo anterior se te hiciera poco, conforme avances vas a obtener puntos que después podrás cambiar por nuevas campañas o mapas. Lo que sí merece mención aparte es el modo para cuatro jugadores, ya que como cada quien tiene su pantalla, no puedes ver lo que tus compañeros estén planeando, ocasionando que el nivel de estrategia se eleve bastante.

El mundo es tu límite

La estrategia en tiempo real siempre ha sido un género difícil de adaptar a consolas, debido principalmente a los controles; pero las veces que se ha hecho no hemos quedado decepcionados, y para muestra ahí están Comand and Conquer y StarCraft 64; y al parecer la buena racha continúa ahora con Age of Empires: The Age of Kings. Sabemos que a muchos no les gusta este tipo de juegos por la lentitud de su ritmo; pero en serio que gracias al uso del *Stylus*, todo se realiza bajo un ritmo bastante ágil, así que no tienes pretexto para dejar de probar esta **experiencia.**





Parece mentira, pero ya pasaron 15 años desde que salió Dr. Mario para el NES y el Game Boy; imagínense, prácticamente la edad de la revista. ¿Pero saben qué es lo asombroso?; que a pesar de que ha pasado tanto tiempo sigue siendo muy divertido jugarlo, justo como la primera vez. Por otro lado, Puzzle League es otro juego icono del género; apareció en el Super Famicom a mediados de los años 90 y fue conocido como Paneru de Pon, el cual llegó a América con el nombre de Yohi's Attack. Sin duda dos grandes juegos, y lo mejor es que ahora podrás tener ambos en un mismo cartucho para el Game Boy Advance.

El Doctor está de regreso

Es imposible no derramar un par de lágrimas al jugar de nuevo este gran *Puzzle*, que en su tiempo fue el único capaz de darle pelea a la creación de Pajitnov, es decir, a Tetris. La mecánica de juego es muy sencilla: en la parte superior de la pantalla aparecerán unas píldoras de diferentes colores, las cuales deberás alinear hasta tener cuatro iguales y así eliminar los molestos virus que se encuentren en la pantalla. Si las cápsulas tocan lo alto de la pantalla, habrás perdido, pero si logras limpiar todo rastro de los virus, accederás a un nuevo nivel.





Sin Yoshi ni Pikachu

Para nosotros no hay duda: después de Tetris no hay mejor juego de Puzzle que Paneru de Pon. Este concepto lo hemos disfrutado en **Yohi's Attack** en el Super Nintendo, y en **Pokémon Puzzle League** en el Nintendo 64. La manera de jugar es muy sencilla: en la pantalla van a mostrarse cuadros de colores, y mediante un cursor de dos posiciones, tienes que intercambiar los lugares de dichas piezas hasta juntar mínimo tres del mismo color; de este modo van a desaparecer; el objetivo no es eliminar a todos, sino que sólo tienes que llegar a un límite de puntos o de fichas; con lo anterior pasarás a un nuevo *stage*.





Agiliza tu mente

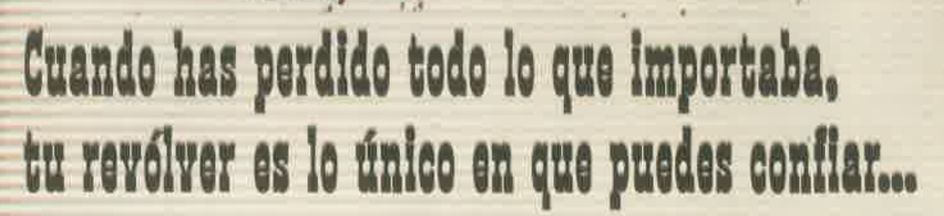
Para ser bueno en este tipo de juegos, es fundamental realizar cadenas, o sea, desaparecer varias piezas con un solo movimiento, para lo que te recomendamos que primero inicies en los niveles básicos y ahí realices todas las pruebas que necesites; así, en los niveles avanzados, tu cerebro va a reconocer de manera más rápida los patrones de las fichas, y sin que te des cuenta vas a hacer varios combos. De lo mejor de este cartucho es que incluye la opción para que dos personas puedan competir vía cable Link, eso sí, cada una debe tener su propio cartucho, pero vale la pena, ya que las retas se ponen muy buenas y son de un alto nivel de violencia.



La receta es...

El tiempo no ha hecho más que confirmar lo que les hemos dicho varias veces: cuando un juego es bueno, lo es siempre y no sólo cuando está de moda. Dr. Mario es un superclásico que si no lo tienes o no lo has jugado, nos preguntamos ¿en qué cueva has vivido? Ahora es tu oportunidad de conseguirlo, y por si fuera poco, también te llevas Puzzle League, el juego más adictivo que pueda existir. No lo pienses, confía en nosotros, ve y compra esta compilación; te aseguramos que no te arrepentirás, y que a los pocos minutos vas a jugar mentalmente con la loseta de tu casa.

GUN™



Cuando has perdido todo lo que importaba, tu revólver es lo único en que puedes confiar...

Salvaje Oeste… este concepto no es exactamente lo que ves en las películas de **John Wayne** o en la de **Will Smith**, sino que denomina una época en donde la única ley que valía era la de los revólveres, cuando la vida pendía de un hilo y no sabías si ese día en el que cabalgabas por el desierto iba a ser el último. Hemos jugado varios títulos de vaqueros, pero nunca habíamos experimentado los tiroteos, las persecuciones y todo el sentimiento tan especial del Oeste como hasta ahora.

Gun es la historia de **Colton White**, un pistolero cuya vida cambia de un día para otro, y se ve envuelto en un misterio que debe aclarar para averiguar quién es realmente, y de paso, acabar con los bandidos que le quitaron todo. Esta es una tierra de nadie; te preparamos unos buenos tips para ayudarte en la difícil tarea de sobrevivir y vencer; toma tu pistola, monta a caballo y prepárate a cabalgar al horizonte con nosotros.

Tips Generales

Usando tus armas

Lo más básico que debes saber para ser un buen pistolero es disparar rápido, moverte velozmente y medir a tus enemigos; en resumen, tu revólver debe ser como otro músculo de tu cuerpo. Conocer los distintos tipos de armas te ayudará a salir vivo de muchas situaciones peligrosas; procura practicar con todas, pues en ocasiones se te acabarán las municiones y deberás emplear todo lo que tengas a la mano.

Pistolas

Los confiables revólveres serán tu mejor aliado en la batalla; se pueden disparar, recargar y apuntar rápidamente, causando un daño razonable al enemigo. Las pistolas son las únicas que se pueden usar con el *Quickdraw*, y son letales, especialmente si apuntas a la cabeza.



Rifles

No hay nada como un rifle cuando se trata de enfrentar a varios enemigos al mismo tiempo; causan un gran daño y pueden acabar con los bandidos a distancia media y corta. Lo más recomendable es traer siempre equipado un rifle y así tendrás ventaja sobre quien te ataque con una pistola; y si las cosas se ponen feas, siempre puedes usar el *Quickdraw* para acabar con varios a la vez.



Escopetas

Si necesitas entrar a un lugar y limpiarlo rápidamente, este tipo de armas es la mejor opción; tardan en cargar y en disparar, pero su alto poder de fuego las convierte en una gran ayuda al atacar a enemigos fuertes o que estén muy juntos.





Cuchillas

Los enemigos en Gun no se acercarán con intenciones de invitarte a bailar; si el combate se torna demasiado personal, puedes acabar con tus enemigos rápidamente con ayuda de tus cuchillos, hachas, sables, etc. Son buenos para quitar la defensa de un bandido y poderlo someter, o bien, para gastar menos balas.



Arrojables

No todos los enemigos son valientes; algunos preferirán atacarte desde lejos cubriéndose o detrás de una empalizada. En situaciones como ésta, puedes usar una botella o un cartucho de dinamita para hacerlos salir. Solamente recuerda medir bien la distancia para arrojar efectivamente este tipo de armas. Debes saber que a la dinamita se le puede apagar la mecha si la avientas, y no estallará si no le disparas; serviría genial para una trampa, lo malo es que los villanos la detectan como si tuvieran radar.

Arcos

¿Qué hace un pistolero con un arco y una flecha? Colton puede ser un gran tirador, pero por sus venas corre sangre de un tipo de cazador más honorable. Estas armas son letales sabiéndolas usar, pues te permiten disparar rápidamente y pueden acabar con los bandidos sin causar el escándalo de la pólvora. No menosprecies esta arma; procura subirla de nivel pues te será de gran utilidad.



Francotirador

Esta clase de rifle tiene el mejor alcance de todas las armas y tiene un buen poder de fuego; pero su lentitud para recargar y disparar lo deberás tomar en cuenta en el momento de usarla.



Cuida tu vida

A pesar de ser muy valiente, Colton sigue siendo humano; distintas cosas pueden dañarte, no solamente los ataques de los enemigos. Si caes de una gran altura, sufrirás daño, o bien, podrías morir. Para recuperar tu energía, debes tomar la poción de tu frasquito; procura visitar a los tres vendedores para comprar mejoras para tus armas y para hacer que tu frasco pueda contener más líquido. Recuerda lo importante de cubrirse en un tiroteo; esto te ayudará a recargar tus armas y curarte sin ser herido.



Tu caballo

Tal vez Colton no tenga un fiel compañero como el Llanero Solitario tenía a Plata, pero tiene la habilidad suficiente como para controlar cualquier caballo que encuentre a su paso. Debes tomar en cuenta que los enemigos le disparan más al caballo que a ti; por esta razón puedes usar tu montura como escudo para dispararle a los bandidos sin recibir daño. Obviamente esta técnica tiene su punto en contra: al caer tu corcel, no tendrás en qué escapar si las cosas se tornan demasiado rudas.



Combatiendo con aliados/protegiéndolos

En ciertos momentos de la historia deberás proteger a alguna persona durante algún tiroteo; en algunas ocasiones ellos te ayudan a combatir y en otras, son completamente indefensos. Lo mejor que puedes hacer es mantenerte cerca de ellos y usar tu rifle para acabar con los enemigos a una distancia media rápidamente; pero si se acercan demasiado, no dudes y cambia a *Quickdraw* para dispararles justo en medio de los ojos.



Quickdraw

Te hemos mencionado este modo, y seguramente ya lo habrás checado tú mismo, pero ahora te diremos cómo aprovecharlo en varias situaciones para que te conviertas en el mejor pistolero de la región. Recuerda comprar las mejoras del *Quickdraw* para tener más tiempo disponible y lo uses mejor. Al presionar el botón B, sin importar el arma equipada, entrarás a este modo. El *QD* te permite ver las cosas en cámara lenta; puedes apuntar mejor y más preciso, además de que si presionas Derecha o Izquierda en el Stick, cambiarás de objetivo inmediatamente, cosa muy útil al enfrentarte a varios enemigos a la vez.





Dominando el Quickdraw



Para optimizar el tiempo y empleo del *QD*, debes saber que es preciso eliminar lo más rápido posible a un bandido para pasar al siguiente antes de que se termine el tiempo. Procura dispararles a la cabeza o directamente al pecho; de esta manera podrás tumbarlos con una o dos balas; si no los alcanzas de frente, puedes tirar a su montura para que la caída los aniquile. Lo mejor de realizar tiros directos a la cabeza y eliminarlos rápidamente es que el *QD* se va recuperando con mayor rapidez.

Enemigos

Como en todo juego, hay distintas clases de enemigos; la diferencia más notable de Gun es que tienen un gran realismo; por ejemplo, puedes ejecutarlos de un solo tiro, o bien, dispararles a los brazos para evitar que te sigan atacando. Los valores del juego son tan buenos que puedes usar las armas de manera consecutiva para acabar con tus oponentes; es decir, puedes dispararle a un pie e inmediatamente usar una escopeta o el rifle; todo depende de la situación.



Jugada de expertos

Para dominar esta técnica debes tener muy buenos reflejos y puntería; se trata de usar una dinamita, pero sin que apagues la mecha; ahora deja que se acerquen los adversarios y cuando los tengas a la distancia justa, lanza el cartucho de manera que quede en medio de ellos. Ahora usa tu *Quickdraw* y podrás darle en el aire para que acabe con todos de un solo impacto; de esta manera evitas la huida de los bandidos si descubren la dinamita.



Combatiendo a los jefes

Hay varios jefes en Gun, pero todos siguen una secuencia básica, de manera que puedes usar esto a tu favor para acabarlos; recuerda mantener tus municiones y tu frasco en óptimas condiciones antes de continuar con el siguiente evento de la historia. Si el jefe se encuentra ocultándose y aparecen varios enemigos para apoyarlo, lo que puedes hacer es mantenerte lejos de él para evitar sus disparos, pues causan más daño. Usa tu rifle o la escopeta para acabarlos conforme vayan apareciendo, y si se juntan demasiados, emplea el *Quickdraw* hasta que no quede ninguno de pie. Ahora sí puedes enfocarte al jefe, arrojándole dinamita o botellas para causarle daño extra; ahora usa el *QD* para darle en la cabeza, y si se aleja mucho, el rifle te ayudará bastante.





Magruder y el final

El último jefe y muchos de sus seguidores te estarán esperando después de una dura prueba; Magruder trae puesta una armadura, por lo que tus disparos no surtirán efecto alguno. Su punto débil es en la cabeza, pero aun disparándole con tu rifle, necesitarás muchos impactos para causarle daño. La mejor técnica es conseguir todas las mejoras del arco, incluyendo las flechas explosivas; ahora procura rodearlo de manera que sea él quien te busque; espéralo detrás de una esquina y lanza una flecha al suelo de manera que cuando Magruder pase por ahí, la explosión lo alcance. También puedes usar la técnica de la dinamita y el *Quickdraw*, o arrojarle cartuchos de manera que le caigan a los pies; pero la mejor manera de vencerlo es con las flechas. Recuerda mantenerte en movimiento y estar pendiente de los explosivos que te arroja.





Magruder no es el tipo de sujeto que se da por vencido fácilmente; después de haberle bajado casi toda su vida, se subirá a una parte fuera de tu alcance y te lanzará dinamita, además de dispararte. Procura mantenerte alerta pues aparecerán algunos bandidos para auxiliar a su patrón. Equipa tu rifle y prepárate a usar tu *Quickdraw* para hacer estallar los explosivos en el aire; cuando tengas oportunidad, dispárale a la cabeza para hacerlo enojar y que te arroje una dinamita grande. Justo en este momento, debes reventarla en el aire con tu *QD* para hacer que el techo caiga sobre el jefe; después de un par de estallidos, lo habrás vencido definitivamente.





Misiones Alternas

Recompensas

En todo el territorio de Gun encontrarás los clásicos carteles de "Se Busca"; en ellos te enterarás de los pillos que están prófugos y deben ser llevados ante la justicia; obviamente recibirás una buena recompensa por tu esfuerzo. Hay forajidos que deben llegar vivos a la corte y otros quienes sólo tienen valor dos metros bajo tierra; ¡procura recordar esto en el momento de disparar! Muchas veces es necesario eliminar a toda la banda de forajidos o no valdrá la captura. Para comenzar una misión de este tipo, tienes que leer el cartel correspondiente y aceptar el trabajo.



Cómo capturar a alguien

Para lograr llevar a un bandido vivo debes agarrarlo con el botón Y y ejecutar el comando "*Subdue*"; pero a veces tendrás que "quitarle la defensa" para sujetarlo. Lo más recomendable es primero acabar con sus secuaces (sin perder de vista a tu objetivo o escapará); si va a caballo, dispárale a su montura para que caiga al suelo; ahora acércate y golpéalo con el botón A una sola vez para poderlo someter. Aquí te damos la lista de todos los bandidos a quienes debes capturar o eliminar; aunque hay un par que requieren de algo extra para recolectar la recompensa.





Se busca vivo o muerto: George Mahonee.
Ubicación del cartel: Dodge.
Se le ha visto en: el *saloon*.
Recompensa: $10 muerto, $15 vivo.

Se busca vivo o muerto: Butch Mainard.
Ubicación del cartel: Empire.
Se le ha visto en: las afueras de Empire, dirigiéndose a Dodge.
Recompensa: $10 muerto, $15 vivo.

Se busca vivo o muerto: Johnny Greed.
Ubicación del cartel: Empire.
Se le ha visto en: las afueras de Empire.
Recompensa: $10 muerto, $15 vivo.

Se busca muerto: Shifty Sholz. Regresar el caballo robado.
Ubicación del cartel: al oeste de Piker LK.
Se le ha visto en: el valle entre Dodge y Empire.
Recompensa: $15 muerto (es necesario regresar el caballo).

Se busca vivo o muerto: Lee Hop Dong.
Ubicación del cartel: afuera de Dodge, en una cabañita.
Se le ha visto: cerca del escondite de la resistencia.
Recompensa: $10 muerto, $20 vivo.

Se busca muerta: Bloody Belle.
Ubicación del cartel: en el lago.
Se le ha visto en: la intersección de vías, pasando el rancho.
Recompensa: $15 muerta.

Se busca vivo o muerto: Toby "the Torch".
Ubicación del cartel: en el casino de Empire.
Se le ha visto en: Dodge.
Recompensa: $15 muerto, $20 vivo.

Se busca vivo: Mad Dog.
Ubicación del cartel: Empire, cerca del casino.
Se le ha visto en: los cañones.
Recompensa: $20 vivo.

Se busca vivo o muerto: Wayland Payne.
Ubicación del cartel: Dodge.
Se le ha visto en: el campamento indio.
Recompensa: $20 muerto, 30 vivo.

Se buscan vivos o muertos: Bandit Brothers.
Ubicación del cartel: Dodge.
Se les ha visto en: debes perseguirlos con ayuda del mapa.
Recompensa: $30 (uno muerto, otro vivo).

Se buscan muertos: Blackbird Boys.
Ubicación del cartel: en las afueras de Dodge.
Se les ha visto: cerca del rancho.
Recompensa: $30 muertos.

Se busca vivo: Bob "the Blade".
Ubicación del cartel: en las afueras de Dodge.
Se le ha visto en: los cañones.
Recompensa: $30 vivo.

Entregas del Pony Express

Usa el mejor caballo

Tu rapidez es pieza clave en este tipo de misiones; procura tomar un caballo nuevo antes de aceptar una nueva encomienda, y no dudes en usar tus espuelas hasta el límite de su resistencia. Es bastante útil que vayas comprando las mejoras para tus corceles en las tiendas, y trates de memorizar las mejores rutas para ir de un lugar a otro de la manera más rápida posible. Te recomendamos seguir las vías del tren, que van de Dodge a Empire y a otros lugares importantes.



Ubicación: Dodge.
Misión: habla con Tiny Tubbs; monta el caballo y ve a la tienda; regresa con Tiny para completarla.
Recompensa: $10.

Ubicación: Empire.
Misión: habla con Stumpy, toma el caballo y sal del pueblo por el puente hasta el lago; toma el camino de la derecha siguiendo las vías y ahorrarás tiempo.
Recompensa: $10.

Ubicación: Dodge.
Misión: tienes que llevar un caballo al rancho; habla con la persona que se encuentra ahí y ve al lago para hablar con el doctor y regreses con el ranchero de nuevo.
Recompensa: $10.

Ubicación: Dodge.
Misión: habla con Jesse y dirígete a las minas; obtén el paquete y el caballo y entrégaselos al otro sujeto.
Recompensa: $10.

Ubicación: Empire.
Misión: habla con Johnny y monta el caballo para llegar a tu destino.
Recompensa: $10.

Ubicación: Dodge.
Misión: habla con Cletus en Empire y de ahí dirígete a las minas para que te den unas herramientas; llévaselas a su dueño y completarás la misión.
Recompensa: $10.

Ubicación: Dodge.
Misión: comienza hablando con Marcus y ve al rancho por un caballo nuevo para ir a Empire a tiempo.
Recompensa: $10.

Ubicación: Empire.
Misión: habla con Speedy Pete, quien te retará a vencer su récord. Cabalga a Magruder's Mine para obtener un nuevo caballo y de ahí ve a Dodge para hablar con Speedy de nuevo.
Recompensa: $15.

Ubicación: Dodge.
Misión: habla con el tendero y ve al cañón para que platiques con un sujeto aquí. Él te dirá que el caballo fue robado. Elimina rápidamente a los indios y monta el caballo para entregar la medicina a tiempo.
Recompensa: $20.

Ubicación: Empire.
Misión: habla con Councilman Webster para comenzar. Cabalga siguiendo las vías y sigue hasta Dodge.
Recompensa: $20.

Mantén el orden (Deputy)

Dodge

Todas estas misiones se llevan a cabo en Dodge; recuerda ir a los lugares secretos antes de comenzar, para conseguir vida y municiones para enfrentar los retos de este pequeño, pero problemático pueblo.

Misión 1

1. Elimina a todos los sujetos al final del pueblo.
2. Detén la pelea en el callejón cercano al puente.
3. Acaba con el vendedor de opio; habla con el cantinero para que te diga en dónde está.

Recompensa: $10.

Misión 2

1. Salva a la muchacha en el *saloon*.
2. Rescata al rehén.
3. Detén a la banda del callejón.

Recompensa: $10.

Federal Marshall

Federal Marshall



Este tipo de misiones se lleva a cabo en todo el mundo de Gun, y básicamente tratan de que vayas a salvar a alguien de unos bandidos. Recuerda recargar tu vida y municiones antes de aceptar alguno de estos trabajos. Todos comienzan en la ciudad de Empire.

Misión 1

Dirígete a la zona de la emboscada y sube las escaleras. Toma los barriles de explosivos y lánzalos a la intersección de caminos; cuando lleguen los jinetes, dispárale a los barriles para acabar con todos. Si queda alguno vivo, usa tu rifle para evitar que escape.

Recompensa: $10.

Misión 2

Sube a los techos usando las escaleras y avanza eliminando a los bandidos; toma la vacuna y habrás cumplido.

Recompensa: $10.

Misión 3

Dirígete a Badlands y encuentra la mina; ten cuidado pues el lugar está lleno de dinamita, y si le das a un barril, fracasarás en la misión. Elimina a los enemigos con ayuda del *Quickdraw* para darles en la cabeza y así liberarás a los rehenes.

Recompensa: $10.

Misión 4

Dirígete a Dodge y habla con el conductor de la diligencia, quien es un bandido. Acaba con todos los forajidos y libera a los rehenes, habla con el cochero verdaderoo y usa la dinamita para desbloquear el camino.

Recompensa: $10.

Misión 5

Sigue las vías hasta que encuentres a los pioneros; debes protegerlos de los jinetes bandidos.

Recompensa: $10.

Misión 6

Habla con Wachowski y te seguirá hasta la cárcel en donde deberás protegerlo de sus antiguos amigos; acaba con todos y sujeta a Wachowski para que lo lleves tú mismo hasta su celda. Aparecerán más bandidos; usa tu fiel revólver y terminarás con todos.

Recompensa: $20.

Misión 7

Ayuda a los pioneros eliminando a todos los lobos; ahora arroja botellas para que enciendas las hogueras y terminarás con la misión.

Recompensa: $20.

Misión 3

1. Acaba con la banda Campfire.
2. Transporta el barril de pólvora hasta la oficina del *sheriff*; recuerda dejarlo en el suelo cuando necesites disparar.
3. Protege a Dodge de los jinetes.

Recompensa: $10.

Misión 4

1. Escolta a la chica acaudalada; habla con ella y síguela, eliminando a todo el que se acerque a robarle (checa los puntos rojos del mapa).
2. Detén el robo en el bar; sube las escaleras y acaba con todos los forajidos.
3. Termina con el tiroteo callejero; es más fácil si lo haces desde el balcón del *saloon*.

Recompensa: $10.

Misión 5

1. Encuentra y regresa los dos barriles de pólvora.
2. Al final del pueblo, elimina a los bandidos y salva a la familia.
3. Recupera la torre de agua; dirígete ahí y deshazte de todos los bandidos.

Recompensa: $10.

Misión 6

1. Rescata a los prisioneros, pero ten cuidado, pues uno de los tres es una trampa.
2. Protege al soplón acompañándolo hasta la cárcel.
3. Acaba con la banda Red Hand.

Recompensa: $20.

Trabaja para el ranchero



El rancho se encuentra junto a Badlands; en este lugar hay mucho trabajo, buena paga y divertidas misiones que te ayudarán a conseguir dinero y comprender lo problemático que resulta tener una hamburguesa en tu paquete con papas y refresco.

Misión 1

¿Listo para un poco de trabajo duro? Tu primera tarea como ayudante del ranchero consistirá en hacer que las vacas regresen a su corral; para ello necesitas un caballo de la granja y arrearlas. El chiste es situarte detrás de ellas y correrán lejos de ti; si te acercas de lado, darán vuelta a la dirección contraria; con un poco de práctica, podrás hacer lo mismo con la otra manada. La diferencia es que ahora deberás llevarlas primero con el toro para que lo sigan sin problemas.

Recompensa: $10.

Misión 2

Monta un caballo y encuentra los corceles robados; destruye la cerca con el botón A mientras estás montado y podrás arrearlos de regreso a la granja.

Recompensa: $10.

Misión 3

Dirígete a Badlands y encuentra a la manada; deshazte de los lobos y acabarás con la misión.

Recompensa: $10.

Misión 4

Al oeste del rancho hallarás un campamento; acaba con los bandidos y libera a los animales para arrearlos de regreso al rancho.

Recompensa: $10.

Misión 5

El ranchero te ayudará en esta parte; tu misión es llevar a los animales de regreso al corral.

Recompensa: $10.

Misión 6

Reúne a toda la manada; dirígete a Dodge y serás emboscado por unos bandidos; elimínalos y continúa. El puente está bloqueado; usa tu caballo para romper las cajas y podrás terminar el trabajo.

Recompensa: $10.

Misión 7

La última misión es escoltar al ranchero a Empire; serás atacado por unos bandoleros, así que demuéstrales quién eres y podrás continuar con tu camino.

Recompensa: $20.

De cacería

El guerrero indio

En el camino que lleva de la mina a Empire encontrarás dos indios importantes; uno te vende cosas bastante buenas y el otro es un cazador quien te encomendará capturar algunas bestias. Compra un arco y habla con el guerrero para que te diga en dónde encontrar a cada animal. Este tipo de misiones no se llevan a cabo como las normales, es decir, puedes hallar a las bestias mientras vas de un lugar a otro, especialmente entre misiones alternas. Cuando veas aparecer una alerta en la pantalla, quiere decir que tu presa se encuentra en el área; si vas montado, debes frenar tu caballo inmediatamente o éste la asustará y deberás dejar que pase un tiempo antes de intentar la cacería.



Persiguiendo a la presa

Una vez que estás cerca de la bestia en cuestión, debes equipar tu arco y acercarte lo más posible al animal (puedes usar otra arma, pero es más útil y honorable usar el arma india); mantente agachado para evitar ser visto, y cuando estés cerca, podrás dispararle a la cabeza para cazarlo de una manera limpia y sigilosa. Las recompensas varían entre 5 y 20 dólares por cada presa.



Bestia: Gray Wolf.
Área: al oeste de Dodge.

Bestia: White Buffalo.
Área: al sur del rancho.

Bestia: White Wolf.
Área: cerca de los lagos y ríos.

Bestia: Mountain Lion.
Área: Northern Rockies.

Bestia: Great Wolf.
Área: Badlands.

Bestia: Grizzly.
Área: cerca de Empire.



Torneo de póquer

Cómo jugar

Primero dirígete al *saloon* de Dodge; ahí habla con el sujeto de la mesa y entrarás al torneo de póquer. Cada jugador recibe dos cartas (aunque en ocasiones, puedes hacer trampa y tener una extra bajo tu manga) y en la mesa se reparten cinco cartas. El chiste es usar tus dos cartas y las de la mesa para juntar una jugada (obviamente con cinco cartas). Por ejemplo: tú tienes en tu mano un 2 y un 3, y en la mesa están las cartas 4, 3, Q, J, y 10; de esta manera puedes tener un par de 3. El objetivo es tener una mano mayor que las de tus oponentes; si se retiran, pierden. Después podrás jugar póquer en Empire y participar en este torneo.



Las opciones son las siguientes:

Call: Volteas una o más cartas.

Raise: Elevas la apuestas; si los demás quieren seguir, deben pagar dicha cantidad.

All In: Pones todos tus puntos en esa ronda.

Fold: Te retiras.

Cheat: Cambias una de tus cartas con la que traes en tu manga.

Exit: Te retiras del juego.

Técnicas para ganar

1. Al principio del torneo, puedes seleccionar una jugada suicida y esta es mantenerte seleccionando *All In* para obligar a uno o dos de los oponentes a que apuesten todo y queden eliminados rápidamente. Si ves que no se retiran, o ya vas avanzando en el torneo, evita emplear esta técnica o podrías perder.

2. Si los adversarios apuestan poco, eleva lo más posible el monto para intimidarlos y obligarlos a retirarse. Si ellos apuestan mucho, dedícate a elegir *Call* para que no pierdas demasiado si no tienes una buena mano.

3. Si tienes alguna duda acerca de tus cartas y las de la mesa, presiona Y para que abras el "tumbaburros" y veas las jugadas que puedes realizar.

4. Recuerda que puedes usar cualquiera de las cartas que están en la mesa para hacer tu jugada; procura intentar tercias, flores y pares, pues son más sencillas de hacer y puedes apostar rápidamente si ya tienes al menos una tercia; así no le darás oportunidad a los adversarios a planear su jugada.

5. Si de entrada tienes una buena mano, no apuestes demasiado o tus oponentes se retirarán; apuesta muy poco para que ellos continúen pagando, y al final podrás elevar la cantidad y obtener más puntos.

Cosas ocultas

Al obtener el 100

No es necesario conseguir todo antes de acabar el juego; puedes terminarlo e ir completando las misiones poco a poco. Al conseguir el 100%, obtendrás la Cannon Nock Gun, que es una de las armas más poderosas del juego. Además del arma, también conseguirás al caballo del Reverend Reed, quien aparecerá siempre en la mina de Magruder; si no lo montas en un tiempo determinado, regresará automáticamente a este lugar. Este corcel tiene una armadura invencible y nunca se cansa, así que puedes correr como el viento sin temor a que caiga sin sentido. Si estás montado en él, serás inmune a casi todos los ataques de los bandidos.



Lugar secreto con municiones

Sabemos que en ocasiones conseguir balas es complicado; especialmente después de un tiroteo, una misión o enfrentar a un jefe. Es muy útil recordar el lugar en donde hay flechas, cartuchos, etc.; pero si quieres mantener al máximo todas tus armas (flechas, botellas, dinamitas, balas, etc.) dirígete a Badlands y entra en la mina que está llena de explosivos. Toma un barril de pólvora y llévalo hasta la cabaña en ruinas cercana y sitúalo justo al pie de la chimenea como lo muestra la foto; dispárale y estallará revelando una zanja llena de todas las municiones necesarias, las cuales son infinitas. Regresa aquí cada vez que lo necesites y siempre estarás listo para la acción.



Vida ilimitada

Aun los grandes pistoleros pueden sufrir heridas en un tiroteo; por esta razón es necesario saber en qué lugares puedes encontrar botellas para llenar tu frasquito y estar listo para la siguiente misión. Pero existe un sitio en donde siempre hay energía de sobra, igual al lugar escondido de municiones; para llegar ahí debes dirigirte al puente en Dodge, bajar y cruzar el río. Una vez que estés al nivel del agua, sigue el sendero y encontrarás una cueva oculta en donde hay oro y botellas infinitas.





Tiendas



Es hora de gastar tu bien ganado dinero; recuerda que tienes dos opciones: ir comprando mejoras de manera balanceada, o bien, adquirir primero lo más necesario según los eventos que desees enfrentar. Al ir comprando cosas, irán abriéndose nuevos extras; procura ir de gambusino a buscar oro para obtener dinero sin mucho riesgo.

Dodge

Artículo	Precio	Efecto
Pickaxe	15	Permite extraer el oro.
Scalping Knife	25	Permite cortar el "cuero cabelludo".
6 ptExtra Health Slot	25	Un trago más de tu frasco.
2nd Extra Health Slot	50	Otro trago extra del frasco.
Shotgun Speed Loader	25	Recarga tu escopeta más rápido.
Shotgun Speed L. 2	50	Recarga tu escopeta velozmente.
Pistol Speed Loader	15	Recarga tu revólver más rápido.
Pistol Speed Loader 2	50	Recarga tu revólver velozmente.
Cylinder Boring Kit	15	Incrementa el poder del revólver 33%.
Heavy Cylinder B.K.	50	Incrementa el poder del revólver 50%.

Empire

Artículo	Precio	Efecto
Extra Dynamite Slot	35	Cargas más dinamita.
2nd Extra Dynamite S.	55	Cargas todavía más dinamita.
Shotgun Ammo Belt	30	Cargas más cartuchos de escopeta.
Rifle Ammo Belt	25	Cargas más balas de rifle.
Rifle Speed Loader	20	Recargas tu rifle más rápido.
Rifle Speed Loader 2	45	Recargas tu rifle velozmente.
Barrel Extension	20	Incrementa el poder del rifle 33%.
Long Barrel Extension	50	Incrementa el poder del rifle 50%.
Quality Horseshoes	30	Tu caballo correrá más rápido.
Premium Horse Chow	40	Más energía para tu caballo.

Indian Trader

Artículo	Precio	Efecto
Hatchet Sharpener	40	Incrementa el daño del arma Melee.
Shotgun Barrel Choke	30	Incrementa el daño de escopeta.
Shotgun Barrel Choke 2	50	Incrementa más el daño de escopeta.
Premium Arrow F.	30	Disparas flechas más lejos y rápido.

Artículo	Precio	Efecto
True Flight Bow Tal.	50	Disparas flechas con todo el poder.
Quality Arrowheads	30	Incrementa el poder del arco 33%.
Obsidian Arrowheads	50	Incrementa el poder del arco 50%.
Mild Herbs	30	Incrementa la duración del QD 25%.
Powerful Medicine	50	Incrementa la duración del QD 50%.



Cavar es muy fácil, y es la manera más sencilla de conseguir dinero en el salvaje mundo de Gun. En Dodge puedes comprar un pico que te servirá para cuando encuentres un sitio con el preciado mineral; párate frente a la piedra y presiona Y. **Colton** no parará sino hasta conseguir sus $10 dólares en oro. Puedes obtener el oro aun durante las otras misiones. No es imprescindible encontrar todas las "minitas" para tener el 100% del juego, pero te ayudarán bastante en el momento de comprar lo de las tiendas.



- En las afueras de Empire City hay tres minas.
- Cerca del **Indian Trader**.
- Dentro de la mina con explosivos en Badlands hay dos.
- Fuera de Empire, sigue el camino debajo del puente de piedra.
- Cerca del lugar en donde pones los barriles en la misión del tren.
- Afuera de Dodge, cerca del puente.
- En la playa.
- Sigue las vías al oeste de Dodge.
- En el lago, cerca de la montaña.
- Al este del puente.
- Cerca del río, al oeste.
- En los cañones.
- En el sendero camino al barco de vapor.
- Cerca del área en donde aprendiste a cabalgar al inicio del juego.
- En el lugar anterior, pero cerca del primer río.
- Durante la misión en la que vas en las canoas, justo cuando tocas tierra.
- Cerca del área en donde encuentras a los **Blackbird Boys**.
- Del campamento indio, sigue el camino hacia arriba.
- A la izquierda de la intersección de vías.
- En el área donde recuperaste los caballos del ranchero.
- En el túnel cercano a la intersección de vías.
- Bajo el río de Dodge hay tres.
- Al sur de Piker LK hay un sendero; síguelo para encontrar el oro.
- Al sur del **Indian Trader**.
- En el camino cercano al campamento indio.
- En el camino por donde sigues a **Soapy** en la misión que cruza Badlands.
- Debajo del edifico donde cae arena, en la mina de **Magruder**.
- Al entrar a los cañones desde Badlands, ve al este y verás el oro en una saliente.
- Sigue el río en Devil´s Canyon para encontrar más oro.
- Cerca del cazador indio hay una estructura: por aquí está el oro.
- Sigue el río que está en la misión donde te defiendes con el cañón.
- Al pie de la catarata.
- De Piker LK a Empire hay un camino que contiene oro.
- Al norte de Empire.
- En Empire hay un puente; abajo hay oro.
- En uno de los lados de la montaña en la planicie.
- Salta al otro lado de la colina verde con ayuda de un caballo al salir de Dodge.

Después de acabar el juego...

Si ya terminaste Gun, seguramente te preguntarás qué más puedes hacer, aparte de volver a comenzar de cero. Tienes la oportunidad de explorar todo el mundo del juego, completar las misiones que te hayan faltado y buscar las minas de oro; pero cuando consigues todo, absolutamente todo, puede llegar a tornarse un poco aburrido. Lo más divertido que puedes hacer es ir a los lugares de municiones y vida infinitas y prepararte para un festival de balazos. Dirígete a Dodge o a Empire y comienza a causar estragos, eliminando a la gente y destruyendo lo que puedas hasta que la paciencia del pueblo se agote y comiencen a perseguirte; de varios lugares aparecerán individuos con armas para acabarte. Cuando termines con todos, la paz volverá a reinar, hasta que vuelvas a colmarle el plato al pueblo y aparezcan más personas (cada vez salen más sujetos armados). Repite esto las veces que puedas y diviértete viendo cuántos "*Shodowns*" puedes resistir sin ir de nuevo por energía.





UN SONIC QUE NO CORRE

A través de los años hemos visto al erizo azul en muchas ocasiones correr a grandes velocidades, pero ahora ha recibido un reto que hará descansar sus tenis por un rato. En **Sonic Riders** podrás experimentar la emoción de las carreras al estilo **Sonic**, pero ahora combinado con los intensos deportes extremos. ¿Crees tener el estómago y las agallas para participar en esta competencia? Entonces toma tu tabla y prepárate a volar en compañía de **Sonic** y sus aliados; pero no te confíes, pues unos feroces oponentes están listos para la acción y no se detendrán sino hasta acabar contigo.

ENTRA AL TORNEO

El malvado **Dr. Eggman** ha desafiado a **Sonic** y sus amigos a participar en su World Grand Prix. Es extremadamente obvio que **Eggman** planea algo detrás de su inocente competencia; además existe la incógnita relacionada con un equipo misterioso conocido como los **Babylon Rouges**, quienes se han inscrito antes que los héroes. Te toca averiguar la verdad mientras vas compitiendo en las carreras; pero deberás tener mucho cuidado con ese grupo desconocido... ¿finalmente **Sonic** ha encontrado la horma de su zapato?

UNA NUEVA FORMA DE COMPETIR

Sonic **Riders** introduce una combinación de carreras *airboarding*, con *snowboarding*, surf y combate. Al ir compitiendo a grandes velocidades, podrás literalmente subir a la turbulencia de tus oponentes para aprovechar el empuje; también cuentan los trucos y acrobacias para ganar. Si aprovechas bien las cualidades de cada personaje (velocidad, poder y vuelo básicamente), te convertirás en el campeón del torneo y demostrarás quién es el mejor del mundo.



TURBULENCIA

Esta es una palabra que no deseas escuchar a bordo de un avión; pero en **Sonic Riders** quiere decir ventaja. ¿Recuerdas cómo puedes usar en **Mario Kart** el "vacío" que se genera detrás de un competidor para obtener una aceleración extra? Pues aquí pasa algo similar: si logras "cachar" la estela de tus oponentes, podrás exceder tu velocidad y dejarlos atrás; además te será posible realizar maniobras cuando estás sobre la turbulencia. De tu dominio de esta técnica dependerá obtener ventaja y aprovechar oportunidades. Obviamente los otros corredores tratarán de usar la tuya; procura mantenerte alerta para evitar ayudarles a vencerte.

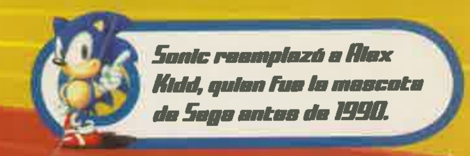


MODO DE HISTORIA

Como podrás imaginarte, este es el modo principal y es en donde se llevan a cabo los eventos más importantes de la trama del juego. **Sonic**, **Tails** y **Knuckles** serán tus primeras opciones para enfrentar a los **Babylon Rouges** y descubrir el plan siniestro que seguramente tiene bajo la manga **el Dr. Eggman**. A través de cada etapa verás cinemas en donde los personajes interactuarán y disfrutarás del desarrollo de la historia.







TRUCOS Y PIRUETAS

Todo sería muy aburrido si sólo movieras tu tabla de un lado al otro para esquivar; por esta razón **Sonic Riders** cuenta con una gran gama de acrobacias aéreas, trucos, piruetas, giros y demás movimientos para hacerlo todavía más espectacular. Pero aparte de que hacer un truco te será sorprendente, éstos te darán puntos que podrás utilizar a tu favor en las competencias; mientras más compleja y elaborada sea una técnica, mayor será la cantidad de puntos a obtener. Pero ten en mente que es necesario practicarlos muy bien antes de intentar hacerlos durante una carrera normal, pues si lo haces mal, podrías perder balance o tener un accidente que te restará tiempo.





EMOCIÓN PARA CUATRO

Vencer al CPU es una cosa, pero enfrentarte a otro jugador es algo muy distinto; prepara tu tabla e invita a tres amigos, hermanos, primos o a quien gustes a competir en el modo de cuatro jugadores. Elige a tus personajes favoritos y alista todo para pasar una emocionante reta con tus cuates en **Sonic Riders**; recuerda que puedes hacer equipos, correr cada quien para sí mismo o dejar que las circunstancias guíen la acción.





PISTAS, MODOS Y MÁS

Como ya es tradición en todos los juegos de Sonic; las pistas y escenarios son enormes y están llenos de elementos y detalles para que vivas una experiencia impresionante. Son más de trece circuitos distintos para correr y divertirte durante horas, además de muchos modos de juego, elevando el nivel de *Replay Value*. Y para terminar, también podrás conseguir bonus ocultos y cosas para habilitar conforme vayas progresando en los modos disponibles. Cuando creías que ibas a pasar tu fin de semana aburrido, ¡Sonic Riders llega al rescate!



TU TABLA

Dentro de las cosas que vas localizando en tus correrías se encuentran más de cuarenta diversos tipos de mejoras para personalizar tu tabla; al igual que en títulos como **1080 Snowboarding**, algunas tablas son más livianas, otras tienen una mejor estabilidad, etc. Todo es cuestión de gustos y de cómo te acomodes mejor; pero te recomendamos practicar bastante para acostumbrarte a los cambios aplicados a tu tabla.



¡Acelera!

Sonic Riders es una buena opción para los fans del erizo azul y la velocidad: como siempre, los gráficos son muy buenos y la música acorde con la emoción de este tipo de carreras. Tal vez la trama no sea tan profunda como en otros juegos, pero en los de Sonic nunca se han enfocado a eso, así que procura divertirte y disfrutarlo.



Ranking



Crow 7.5

Fuera de que la historia está p demás rebuscada, me agradó q Sega busque nuevas formas de pr sentarte a su personaje principa aunque no es la primera vez qu **Sonic** hace gala de su velocidad pa competir en un juego de carreras, es la primera vez donde usa una tab en vez de sus piernas. A diferencia d **Kirby Air Ride** –malísimo, por ciert **Sonic Raiders** posee un mejor desem peño al controlar a los personajes, per tiende a ser monótono después de u rato. Los gráficos no varían ante otra versiones del puercoespín, quedand como el mejor detalle la opción par cuatro jugadores.

Master 8.0

Sonic Riders es una muy buena opció en el género de las carreras, y ¿saben po qué?; porque propone un nuevo estilo, es que a simple vista parecería un **Mari Kart** sobre tablas, pero no es así; reúne lo elementos suficientes para diferenciars del título de Nintendo, como por ejemplo la acrobacias que puedes realizar para rebasa a tus oponentes. Otro aspecto important es que puedes elegir hasta 16 personaje diferentes, por lo que por variedad no hay quejas; y ni qué decir de las pistas: está muy bien elaboradas. Te recomiendo bastant este juego, gracias al carisma de sus estrella y a un buen *gameplay*. Te divertirá por mucho tiempo.

Panteón 8.5

Por lo general me gusta jugar los títulos de **Sonic** por su rapidez, acción y velocidad; pero cuando recuerdo que debo conseguir todos los aritos dorados y cientos de cosas por un porcentaje, termino por dejarlo en paz. A pesar de todo, son muy divertidos y recomendables para retar con tus hermanos o amigos, y **Sonic Riders** no es la excepción; es rápido, emocionante y divertido, pero si no te ha llamado la atención este tipo de juegos, no resulta tan recomendable.

1 ▮▮▮▮▮▮▮▮▮▮ 10


hazlo tuyo
GAME BOY micro
gameboy.com



El control de los profesionales

Por Axy

"Los personajes 2P"

Hola, ¿cómo estan? Aquí me tienen de nuevo con un tema que tenía en mente y que por una u otra razón no había publicado; pero sin más demora, en esta ocasión les hablaré un poco acerca de aquellos pseudo-protagonistas de los juegos, es decir, "los personajes 2P". Algunos no sabrán exactamente a qué me refiero, pero voy a explicarlo desde el principio, para que todos ampliemos un poquito nuestra cultura de videojuegos y apreciemos más ciertos detalles en cuanto a la evolución de los personajes.

¿Cuál soy yo?

Desde el inicio de los videojuegos, la competitividad es algo inherente dentro de cada título; aun si varía el género. Podemos enfrentarnos en un juego de peleas, correr por la ciudad en autos deportivos, e inclusive jugar uno de aventuras por turnos para ver quién saca más puntos, vidas o logra un mejor tiempo. Y no debemos olvidar los cooperativos en donde el trabajo en equipo logra derribar cualquier obstáculo que se nos ponga enfrente. El hecho de que dos (o más) personas jueguen al mismo tiempo hace necesario que haya dos héroes, dos peleadores o dos ejércitos; y para poder diferenciarlos, es indispensable que se vean, actúen o se comporten de manera distinta. Obviamente al principio esto era muy difícil por las limitantes de la época; casi siempre era el mismo personaje, vehículo, etc,, pero de color diferente; tal y como en un tablero de ajedrez.


Box (Atari), ¡ah qué tiempos aquellos!

"Te toca el 2P"

Existen muchos ejemplos del uso de colores: en **Prehistoric Isle in 1930** (Arcadia), para diferenciar los aviones, uno era azul y otro rojo; en la mayoría de los juegos se usó esta combinación de colores, siendo el 1P rojo y el 2P azul. **Karate Champ** (Arcadia, NES) era un título de combates entre karatecas, donde el 1P era blanco y el 2P era rojo. Uno de los casos más famosos fue **Double Dragon**, donde los hermanos Lee usaban la ropa de color azul (Billy, 1P) y roja (Jimmy, 2P) para distinguirse; así los programadores satisfacían la necesidad de dos personajes sin emplear demasiada información.



Prehistoric Isle in 1930. (Arcade), un buen ejemplo de los colores predominantes.

Double Dragon. (Arcade), los hermanos Lee en su primera aventura.

Nacieron en el segundo control...

Jumpan era un sujeto de bigote que combatía a **Donkey Kong** y no necesitaba más ayuda que la de su fiel martillo y su habilidad para saltar. Poco después cambió de nombre a **Mario** y continuó sus aventuras, pero después fue introducido su hermano **Luigi** en el título **Mario Bros.**, quien sólo era él mismo, pero con otro color, abriendo con ello la posibilidad de que dos personas jugaran al mismo tiempo. Cuando los afamados plomeros llegaron al NES en **Super Mario Bros., Luigi** continuó siendo solamente la opción para el segundo jugador, y ahí se quedó por un tiempo...



MARIO BROS. (Arcade), Luigi no sabía qué tan lejos llegaría...

¿Quieres retar?

Otro personaje conocido por haber nacido en el 2P fue **Ken Masters**; en **Street Fighter**, de **Arcadia** (el primero), al comenzar un juego sólo podías manejar a **Ryu**; si retabas, entonces el 2P tenía que usar forzosamente a **Ken**. Si llegabas a ganar con **Ken**, podías terminar el torneo, aunque no cambiaba el final. Lo mismo pasaba en **Hyppodrome** (**Fighting Fantasy en Japón**), de **Arcadia**: el personaje principal era **Michael**, y si retabas, controlabas a **Snake**, quien tenía los mismos movimientos, pero cambiaba su apariencia ligeramente. Si terminabas el juego con **Snake**, de todas maneras aparecía **Michael** al final. Con la salida del segundo **SF**, **Ken** tuvo su oportunidad de brillar por sí mismo y dejar de ser la sombra de **Ryu**. De esta manera, los programadores tenían dos personajes por el precio de uno, y resultaba muy balanceado pelear **Ryu** vs. **Ken**.



Hyppodrome. (Arcade), lástima que ninguno de los héroes perduró.

El síndrome del personaje parecido



Esta técnica de tener dos personajes con las mismas características y movimientos, cambiándole un poco la apariencia y tal vez uno que otro poder fue muy explotada durante el "boom de los juegos de pelea" posterior a **Street Fighter II: The World Warrior**. Tenemos por ejemplo a **Scorpion** y a **Sub-Zero**, de **Mortal Kombat**, quienes eran igualitos (uno de color amarillo y el otro azul), aunque cambiaban sus posturas de ataque, su historia y poderes. **Hanzo** y **Fuuma**, de **World Heroes**, compartían todo, excepto por la apariencia y lo que decían al ejecutar los poderes (y ambos eran muy similares a **Ryu**). En **Art of Fighting**, **Ryo** y **Robert** eran básicamente el mismo personaje, pero uno se especializaba en usar los puños y el otro los pies. Uno de los mejores juegos de peleas del **Game Boy** "tabique", **Raging Fighter**, tenía a **Shades** y a **Ruo**, quienes tenían la misma característica de ser "iguales, pero diferentes".

La justificación

¿Cómo evitar que se tomara con demasiada exigencia el síndrome del personaje parecido? Pues explicando en la historia de cada juego, que ambos peleadores entrenaron con el mismo maestro, en la misma escuela o eran hermanos, amigos y/o rivales. Con ayuda de esta justificación, muchas historias y juegos fueron posibles y permitían tener siempre al menos a dos personajes similares; como el caso de **Kyo** e **Iori**, de **The King of Fighters**, quienes tienen estilos distintos, pero son lo suficientemente parecidos como para una pelea balanceada.



KOF. (Arcade), Iori y Kyo; típico ejemplo de los rivales similares.

El colmo del síndrome

Con el avance de la tecnología, podemos tener toda una gama de personajes distintos, y aunque sean amigos, parientes o hayan seguido el mismo curso por correspondencia de artes marciales, son lo suficientemente distintos como para tener su propia fama (**Guile** y **Charlie**, **Kim Kaphwan** y **Jun**, etc.). Pero lamentablemente, en **Mortal Kombat** se ha abusado hasta el cansancio del síndrome: hemos visto desfilar a través de las versiones a muchos personajes con el *look* de **Sub-Zero** y **Scorpion**, cambiando solamente la historia, el color, pose y poderes; tal es el caso de **Reptile**, **Ermac**, **Rain**, **Noob-Saibot**, etc. Y por su parte, las peleadoras también siguieron un poco esta tendencia (**Kitana**, **Mileena**, **Jade**).



Se forjaron su propio nombre

Conforme el tiempo fue pasando, algunos de "los personajes 2P" fueron adquiriendo más importancia y su propia personalidad más definida; dejaron de ser los "segundones" e inclusive hay quien los prefiere al original. Con la salida en América de **Super Mario Bros. 2** (NES), **Luigi** se distinguió de **Mario** y su carácter miedoso y estilo gracioso de saltar, el cual ha perdurado en la mayoría de los juegos en los que ha aparecido. Su fama es tal, que estelarizó el primer juego de Nintendo para el Nintendo GameCube, en lugar de **Mario**. **Ken Masters** se convirtió en uno de los personajes más feroces de Capcom; su estilo se ha ido diferenciando del de **Ryu**, y a pesar de compartir similitudes, **Ken** tiene un estilo más rápido y violento que el de su condiscípulo, quien se enfoca más en el poder que en la figura.



Tomando caminos separados

Desde su primera aparición, **Sub-Zero** y **Scorpion** han sido enemigos mortales; pero la historia ha dado giros y cada uno ha sufrido cambios muy notables en muchos aspectos, siendo muy notable que el primer **Sub-Zero** fue eliminado en el primer torneo y se convirtió en **Noob-Saibot**; y su hermano menor fue protegido por **Scorpion** en el tercer torneo, continuó con el legado de los poderes helados y reformó al clan **Lin Kuei**.





Como podrás darte cuenta, sólo hablamos de algunos de los personajes que perduraron y consiguieron ganarse su lugar fuera de la sombra de sus "originales"; pero ahora podrás fijarte más en los detalles y apreciar la evolución y cambios de los héroes de los videojuegos.
No dejen de escribirnos a la redacción de la revista para hacernos llegar sus opiniones. ¡Pórtense bien y sigan practicando!



DISNEY'S KIM POSSIBLE: KIMMUNICATOR
NINTENDO DS

Códigos

Ingresa los siguientes códigos en cualquier momento durante el juego.

Secreto	¿Cómo activar?
No pierdas vidas	Mantén presionado R+L, después oprime Y, Y, Y, X.
Vida extra	Mantén presionado R+L, luego oprime A, A, A, Y, X, Y.
Energía al 100%	Mantén presionado R+L, después oprime A, A, ,A, Y.
Activa todos los accesorios	Mantén presionado R+L, luego oprime Y, Y, X, B, A, Y, Y, A.

TRUE CRIME: NEW YORK CITY
NINTENDO GAMECUBE

Códigos

Mantén presionados los gatillos mientras estás en la pantalla CompStat/Map y después oprime lo siguiente.

Secreto	¿Cómo activar?
Doble daño	A, A, B, A, A y A.
Obtén un millón de dólares	B, B, Y, B, Y y B.
Superpolicía	Y, A, Y, A, Y y Y.
Modo ultrafácil	X, B, A, A, Y y X.
Municiones ilimitadas	X, B, A, B, B y Y.
Resistencia ilimitada	X, B, A, B, A y X.
Activa toda la música	X, B, X, B.
Obtén el minijuego Redman Gone Wild	Y, A, A, B, A y B.
Activa el traje de Puma en la tienda Puma	Y, A, X, B.

SHADOW THE HEDHEHOG:
NINTENDO GAMECUBE

Códigos

Para obtener diferentes extras en el juego que faciliten tu aventura, debes conseguir las 5 llaves de los siguientes niveles.

Secreto	Nivel
2 Turrets	Black Comet
3 vidas extras	The Ark
Camino alterno a red terminal	Mad Matrix
Carro blindado	Lost Impact
Galería extra de disparos	Circus Park
Large Gun Cannon	Lethal Highway
Shortcut	Cryptic Castle
Swtich que aparece camino de anillos	Cosmic Fall
Warp Hole	Death Ruins
Warp Hole	Space Gadget
Warp Portal	The Last Way

Transportes ocultos	Cómo conseguirlos
Air Saucer	Encuentra 5 llaves en Lava Shelter.
Air Saucer	Obtén las 5 llaves de Central City.
Armored Car	Consigue las 5 llaves de Air Fleet.
Black Arm's Vehicle	Encuentra las 5 llaves de Westopolis.
Black Arm's Vehicle	Obtén las 5 llaves del nivel Sky Troops.
GUN Vehicle	Consigue las 5 llaves dentro de Lost Impact.
Miltary Vehicle	En Gun Fortress hay 5 llaves, encuéntralas.
Tank Cannon	Debes tener las 5 llaves de Iron Jungle.
Tank Cannon	Consigue las 5 llaves de Digital Circuit.

Canciones	Cómo conseguirlas
Air Fleet	Debes jugar este nivel al menos una vez.
All Hail Shadow	Avanza del lado del bien.
Almost Dead	Avanza del lado del mal.
Black Bull	Tienes que derrotar a este enemigo.
Black Comet	Juega el nivel una vez por lo menos.
Black Doom Boss	Vence a este jefe de nivel.
Central City	Entra a esta nivel una vez.
Circus Park	Juega el nivel una vez.
Devil Doom Boss	Enfrenta a este jefe y derrótalo.
Digital Circuit	Debes jugar por lo menos una vez el nivel.

Armas secretas	Cómo conseguirlas
Egg Vacuum	Termina la historia neutral.
Heal Gun	Acaba la historia sólo del lado del bien.
Omochao Gun	Avanza ligeramente del lado del bien.
Samurai Sword	Avanza totalmente del lado del mal.
Sattelite Lazer	Derrota al lado del mal.
Shadow Rifle	Termina la última historia.



SSX ON TOUR
NINTENDO GAMECUBE

Para este divertido juego de acrobacias, existen varios Passwords que te dan extras interesantes; para poder ingresarlos, ve al menú de Cheats dentro de las opciones.

Password	Efecto
FLYTHREADS	Obtienes todos los atuendos de los personajes.
BACKSTAGEPASS	Te habilita todos los niveles del juego.
THEBIGPICTURE	Puedes ver todos los cinemas del juego.
LOOTSNOOT	Consigues dinero extra.
ZOOMJUICE	Te da turbo infinito.
JACKALOPESTYLE	Te permite realizar los Monster Tricks.
LETSPARTY	Habilita la opción Snow Ball Fight.
POWERPLAY	Puedes realizar Turbo.
ROADIEROUNDUP	Obtienes a todos los personajes.
MOREFUNTHANONE	Activas a Mitch Koobski
THREEISACROWD	Activas a Nigel

VIEWTIFUL JOE: RED HOT RUMBLE
NINTENDO GAMECUBE

Para tener acceso a todos los personajes secretos del juego, debes cumplir con estos requisitos:

Personaje	Cómo conseguirlo
Charles the Third	Termina cualquier pelicula con dos personajes.
Dark Hero Jet Black	Completa Boss Boss Bang Bang en el modo de historia.
Director Blue	Finaliza Guilliver´s Battle Special en el modo de historia.
Fighter Bianky and Friends	Termina Red Hot Rumble en modo de historia.
Gran Bruce	Finaliza cualquier pelicula con cuatro personajes.
Heroine Silvia	Termina Viewtiful Cartoon World Special Edition.
Hulk Davidson	Completa una pelicula con tres personajes.
Manager Jet	Finaliza Atlantis: Four Adventures Special Edition.
Movie Fan Joe	Completa Captain Blue Begins Special Edition
Rachel	Termina Les Actreus Incroyable en el modo de historia.
Sprocket	Finaliza cualquier pelicula con cualquier personaje.
Stylish Alastor	Completa Riddle of the Ican Empire! Special Edition.
Young Blue Jr.	Termina Truth of the Black Film Special Edition.
Young Captain Blue	Finaliza The Hidden Hideout en el modo de historia.

Galería Artística y fílmica del juego

Extra	Cómo obtenerlo
Jadow Stars	Termina el V-Puzzle 7
Jadow Villains	Completa el V-Puzzle 8
Gedow Stars	Finaliza el V-Puzzle 9
Gedow Villains	Termina el V-Puzzle 10
Main Villains	Completa el V-Puzzle 11
Mains Stars	Finaliza el V-Puzzle 12
Ending Movie	Termina Les Acteurs Incroyable
Last Battle Intro Movie	Completa Les Acteurs Incroyable
Opening Movie	Finaliza Riddle of the Ican Empire!

Stages extras para el Battle Mode

Escenario	Cómo conseguirlo
Stage 1 Special Edition	Termina Riddle of the Ican Empire Special. Edition.
Stage 1-B Treasure Guardian	Completa Riddle of the Ican Empire.
Stage 2 Special Edition	Finaliza Viewtiful Cartoon World SE.
Stage 2-B Hulk Davidson	Acaba Viewtiful Joe Cartoon.
Stage 3 Special Edition	Completa Captain Blue Begins SE.
Stage 3-B Super Brothers	Finaliza Captain Blue Begins.
Stage 4 Special Edition	Termina The Truth of the Black SE.
Stage 4-1	Completa The Truth of the Black.
Stage 4-2	Finaliza The Truth of the Black.
Stage 4-3	Acaba The Truth of the Black.
Stage 4-B	Completa The Truth of the Black.
Stage 5 Special Edition	Finaliza Guilliver´s Battles SE.
Stage 5-1	Termina Guilliver´s Battles.
Stage 5-2	Completa Guilliver´s Battles.
Stage 5-3	Finaliza Guilliver´s Battles.
Stage 5-4	Acaba Guilliver´s Battles.
Stage 6 Special Edition	Completa Atlantis: Four Adventures of the Sea.
Stage 6-1	Finaliza Atlantis: Four Adventures of the Sea.
Stage 6-2	Termina Atlantis: Four Adventures of the Sea.
Stage 6-3	Completa Atlantis: Four Adventures of the Sea.
Stage 6-B	Finaliza Atlantis: Four Adventures of the Sea.
Stage 7 Special Edition	Acaba Boss Boss Bang Bang.
Stage 7-B	Completa Les Actereus Incroyable.

MEGA MAN BATTLE NETWORK 6: FALTZER VERSION
NINTENDO DS

Para la versión de Game Boy Advance, también te vamos a dar varios Passwords para que puedas conseguir *items* especiales, sólo que aquí, antes de introducirlos, necesitas mantener presionado Derecha en el Control Pad.

Password	Item
ARBABRRBAL	AirShoes
BRBBBBBARR	BatteryMode
ALABBAAABA	Collector's Eye
LBBRBAALRR	Custom1
RALLAABRBA	Custom2
BLBRLLLABA	GigaFolder1
ARAABARRBA	I'm Fish
ALARBRARLB	JungleLand
BLALBRALBA	KawarimiMagic (AntiDmg)
ARLALALLAB	MegaFolder1
LALRBLRLRA	MegaFolder2
AAALAABLRA	NumberOpening
LRABARBBLR	OilBody
LAABRRLRLR	Reflect
BBBABBAARB	ShinobiDash
ABLLAALRBA	SuperArmor
RRALLRAABB	UnderShirt
LBRBABLBAL	AttackMAX
LRBBALRABA	BeatSupport
RLABLRLAAB	BodyPack
BAABBBALBA	BoosterPack
AAABRLBAAL	BugStopper
LLALLBABBB	ChargeMAX
BBARABLARR	First Barrier
RALABLBBRB	Float Shoes
ABLRRBRLBA	FolderBack1
BBARBLARBL	FolderBack2
LLABLBABLL	HumorSense
RBARALBBBL	Millionaire
AALABRALBA	RapidMAX
BABARRLLAB	RathmicalPoem
RLBAABALLR	RushSupport
RRABLRARLA	Search Shuffle
BBBAABAABB	SelfRecovery
RBBBAAABRL	Shield
ALAAALLABR	SlipRunner
BRBRRABBRA	Tango Support

MEGA MAN BATTLE NETWORK 5: DOUBLE TEAM
NINTENDO DS

En la tienda Higsby's que aparece dentro del juego, hay una máquina que te permite introducir números, ingresa los que te vamos a dar a continuación para obtener diversos artefactos.

Passsword	Efecto
99428938	Area Steal.
91182599	Dark Recovery.
78234329	Doro Tsunami Ball.
01285874	Leaders Raid L.
39285712	Lord of Chaos X.
29387483	Magma Sees.
64836563	Number Ball.
22323856	P. Battle Pack 1.
66426428	P. Battle Pack 2.
76820385	P. Attack + 3.
48582829	P. Chip + 50.
28475692	P. HP + 100.
53891756	P. HP + 50.
29486933	Super Kitakaze.
12495783	Sword.
85375720	TP Chip.
19283746	Tssnami Hole.
15733751	Unlocker.



tocar es bueno.

METROID PRIME PINBALL

El nuevo Rumble Pak™ no será la única cosa que tiemble en el reino de Metroid, guía a Samus a través de ésta experiencia pinball en dos pantallas.

NINTENDO DS.

EVERYONE E ESRB

Mild Fantasy Violence



La serie de Metroid es una de las más populares no sólo para Nintendo, sino también para la industria de los videojuegos en general, y desde su reaparición en el Nintendo GameCube no ha hecho más que recibir buenos comentarios. Por tal motivo, si la gente de Nintendo quería adaptarla a otro tipo de género, como en este caso el Pinball, debía cuidar todos los detalles, ya que es muy común que sólo se aproveche la fama del personaje o la saga para lanzar juegos por montones. Pero por fortuna no ha ocurrido lo anterior, y aunque muchos de ustedes deben pensar que Metroid Prime Pinball es sólo un producto de mercadotecnia, están equivocados: es un excelente juego por donde se le vea.

Una nueva visión

La cazarrecompensas más bella del universo está de vuelta para una nueva aventura en la que arriesgará su vida, ya que tendrá que enfrentar los peligros de siempre, es decir, los piratas espaciales; aunque en esta ocasión, en un mundo donde todo se rige por medio de unos *flippers* que la impulsan cuando está en modo de *Morph Ball*... está bien, lo sabemos, quizá no gane un premio por la historia más original realizada para un videojuego, pero bueno, tampoco es tan mala, y además, hay que recordar que en este estilo de juegos la trama no importa mucho.



Rebota y rebota

El *gameplay* es como en cualquier otro juego de *Pinball*, o sea, sólo controlas el movimiento de los *flippers*, y con estos impulsas una "pelotita" (que en este caso es la *Morph Ball* de Samus) para que recorra el tablero el mayor tiempo posible sin salir, y así puedas cumplir tus objetivos. La acción se desarrolla al mismo tiempo en ambas pantallas, dando la impresión de que en verdad estamos ante una de esas antiguas máquinas de *Pinball*; por cierto, ya que mencionamos estos "muebles", ¿recuerdas que en ocasiones, cuando querías que la bola tomara otra dirección o que no se te escapara, alzabas la "mesa"? Pues algo similar hacemos en este juego, ya que podemos "jalar" la pantalla táctil para cambiar el curso de la bola.

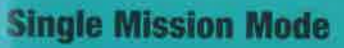




Multi-Mission Mode

Este es el modo principal de juego; aquí participamos en seis tableros diferentes, cada uno con sus escenas alternas y peligros propios. Esto es algo bien importante del juego, todos los escenarios están perfectamente diseñados para transmitir la esencia de Metroid desde el primer instante; por ejemplo en Tallon Overworld, por ser el primer escenario, verás la nave de Samus como parte de la decoración, tal cual sucede en todos los juegos de la serie. Tus objetivos en estos tableros son dos: para empezar, tienes que lograr una alta puntuación, pero lo más importante es que obtengas los artefactos que aparecen en la mesa de juego.





Dichos artefactos aparecen en el escenario de varias maneras: la primera es atinándole a partes específicas del stage, como unos círculos. Pero no creas que nada más es de atinarle y ya; no, eso apenas es el inicio, ya que primero debes vencer varios enemigos que aparecen, lo cual es muy emocionante, pues Samus adopta su posición normal y desde el centro de la pantalla comienza a disparar; para estas ocasiones te recomendamos que no te muevas mucho; concentra tu ataque en el centro, que es a donde se dirigen todos los parásitos. Existen otras partes donde al meter la pelota te llevan a una especie de "minijuego" donde tienes que rebotar de pared en pared presionando los botones L y R alternadamente, hasta alcanzar el preciado artefacto. Todo esto hace que por momentos olvides que es un juego de *Pinball*, y es que como Nintendo dice, combina también elementos de aventura.







Single Mission Mode

Para esas largas tardes en las que no tienes mucho que hacer, o cuando estás formado en una fila esperando tus boletos del "Clásico", nada mejor que el *Score Attack*. En este modo de juego, la duración depende de tu habilidad, ya que no hay límite de tiempo; tienes tres bolas, y con eso tienes que realizar el mayor número de puntos posible. Los tableros son idénticos a los de *Multi-Mission*, o sea que vas a enfrentar los mismos enemigos, sólo que aquí en lugar de ocasionar que te molestes, vas a desear que salgan más para mejorar tu puntuación. Por otro lado, también tenemos la modalidad de Time Attack, en la que en lugar de buscar un gran marcador, lo que debemos hacer es durar el mayor tiempo posible. Ambas modalidades resultan sumamente adictivas, ya que siempre te vas a quedar con "la espinita" de que pudiste hacerlo mejor, y por esa sencilla razón lo vas a jugar por siempre.

Wireless Mission



Les tenemos una buena y una mala; ¿cuál quieren primero?; ¿la mala? Pues les vamos a dar la buena: la diversión de Metroid Prime Pinball la puedes disfrutar hasta con ocho amigos que tengan Nintendo DS utilizando sólo una tarjeta de juego... pero bueno, ahora la mala: sólo tiene esa opción, es decir, si más de uno tiene tarjeta de juego, no afecta en lo más mínimo, por lo que el juego se limita un poco, ya que sólo tienes un tablero para seleccionar, que es en Magmoor Caverns, en donde el objetivo es llegar a 100,000 puntos y el que lo logre primero gana. Hubiera sido bueno que por lo menos trajera unos tres tableros, pero la verdad es que, aun así, es muy divertido y te puedes pasar un buen rato jugando con esta opción.

Un ambiente perfecto

Los enemigos que enfrentas dentro del juego han sido tomados del primer Metroid Prime para Nintendo GameCube y conservan las mismas características; por decir algo, habrá piratas que son inmunes a tus ataques por medio de bombas, por lo que para derrotarlos tendrás que conseguir misiles; o también tenemos a los escarabajos, a los que eliminas utilizando la superbomba. A todo esto, agrégale que el juego incluye un *Rumble Pack*, por lo que vas a sentir cada rebote o ataque. Ojalá este accesorio se siga usando en otros títulos y no se quede sólo como una buena idea; en uno de pelea sería genial.

Sobrevive el más inteligente

Aquí no ocurre lo de muchos juegos de *Pinball*, donde le pegas a la pelota tantas veces como puedas y ya; no, aquí cada impulso lo tienes que calcular muy bien para seguir avanzando. Tan sólo, para acabar con algunas criaturas, les debes dar cierto número de golpes, y si no lo haces en un tiempo determinado, perderás una considerable cantidad de puntos. Para que te des una idea de cómo debes utilizar tu armamento, te vamos a dar un ejemplo: en la escena de Phazon Mines te van a lanzar varios misiles teledirigidos, que de tocarte te pueden sacar del tablero; la manera fácil de evitarlos es dejar una bomba con el botón B; de este modo explotarán antes. Lo anterior no sólo es vanidad, ya que debes recordar que tienes energía, y si ésta llega a cero, también lo harán tus esperanzas dentro del nivel.

Gira por el Universo

Una muy agradable sorpresa. Así podemos definir a **Metroid Prime Pinball**, y es que la verdad nadie esperaba mucho de él; sin embargo, los desarrolladores han demostrado que esta licencia puede dar mucho de sí, como este tipo de conceptos, que lejos de dañar la idea original, la expanden, para que otro tipo de jugadores la puedan disfrutar. En este momento debes estar esperando que salga **Metroid Prime Hunters**... y la verdad es que nosotros también, pero te aseguramos que **MPP** es un excelente juego que te brindará a ti y a siete amigos más diversión y sana competencia por días.

ranking

Crow 7.0

No sé qué me pasó con este juego. En general me agradan los *pinballs* como el último de **Mario**, pero con **Metroid**, a pesar del uso de la doble pantalla, en ocasiones era confuso el estar atento en ambas para activar los flippers, debido a la velocidad con la que viaja la bola. El estilo de juego es muy parecido a **Pokémon Pinball** y aunque aquí no capturas criaturas de bolsillo, sí peleas contra **Metroids** y otros villanos del Universo de **Samus**. La simpleza de las mesas de *pinball* y la carencia de un modo *multiplayer* que vaya más allá de un solo mapa lo deja como un buen intento, pero no algo para recordar.

Master 8.0

La verdad este juego me gustó mucho. Al principio parece un poco simple, pero conforme le dedicas tiempo, te va "enganchando" cada vez más. De lo que más destacó es que conserva intacto el sentimiento de la serie, porque todos los elementos como música, gráficos y enemigos, se conjugan para ofrecernos una verdadera aventura para tableros de *pinball*. El modo para ocho jugadores simultáneos es divertido, pero le resta algunos puntos lo limitado que está; tal vez alguna opción para disfrutarlo en Wi-Fi hubiera estado bien, pero bueno, aun así te lo recomiendo bastante.

Panteón 6.0

No se me ocurría qué escribir acerca de este título, así como a los programadores no se les ocurría qué sacar para aprovechar la licencia. Pero bueno, no estoy seguro de que a los fans de los *pinballs* como yo les guste mucho por el exceso de elementos, que estorban en pantalla. Es lamentable que no pueda decir mucho a favor de **Metroid Prime Pinball**, pero la verdad es que la franquicia no ha cambiado lo suficiente como para tener una buena impresión, y este juego es un ejemplo más. Si buscas un buen *pinball*, mejor ve por **Mario Pinball** o **Pokémon Pinball**... ¡esos sí son juegos!

1 10



Suscríbete hoy mismo a
CLUB NINTENDO
Y obtén un
25%
de descuento
Por sólo $216.00
recibe 12 ejemplares.
Precio normal $288.00
¡SUSCRIBIRSE ES MUY FÁCIL!
Por teléfono
Llama al 54 47 41 11
Del interior,
marca sin costo
al 01 800 849 99 70
Por fax
Llena la tarjeta adjunta
con tus datos completos.
Llama al 52 61 27 99
y envíala
Oferta exclusiva para no suscriptores. Precio válido hasta el 28 de febrero de 2006. Únicamente para la República Mexicana.
© 2005 Nintendo

Fantasía cumplida

Únete a nosotros en este épico RPG, mientras viajamos por los rincones más apartados de FINAL FANTASY IV Advance.

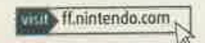
Por Andy Myers

FF fans, ya pueden dejar de contener su aliento: **FINAL FANTASY IV Advance** para GBA está en nuestras manos. No sólo retiene los aspectos que los fans disfrutamos del original (lanzado en 1991 como **FINAL FANTASY II** en Norteamérica), sino que además ofrece una experiencia novedosa hasta para los más experimentados en la serie. Sin importar si ya lo jugaste en alguna de sus versiones anteriores (en el Super NES o Sony PlayStation), o eres completamente nuevo en **FFIV**, no te preocupes, esta edición te dejará satisfecho desde el primer instante en que lo pruebes.

Para celebrar su lanzamiento, hemos preparado una miniguía de proporciones masivas que te mantendrá vivo (junto con algunos *Phoenix Downs* en tu inventario, por supuesto) mientras cruzas diferentes peligros.

Un juego nuevo, una guía nueva

Para mayor información sobre FFIV Advance, incluyendo mapas detallados, montones de listas y estrategias que no dejan ni un cabo suelto, obtén la guía oficial de Nintendo.





LOS SECRETOS DE CECIL

FFIV Advance es más que una simple translación del original; de hecho, el juego fue renovado y expandido en numerosas formas. En adición con la nueva traducción del texto (no se apuren, super-fans, la famosa línea *"Spoony Bard!"* sigue allí) y refinamiento de los menúes en pantalla, Square Enix puso un gran número de detalles extra para que los fans se diviertan, incluyendo un bestiario completo, un *soundtrack player* y dos nuevos calabozos: the Cave of Trials y Lunar Ruins.

Lunar Ruins

En cuanto derrotes al jefe al final del juego y mires los créditos por primera vez, una entrada que te conduce bajo tierra a Lunar Ruins aparecerá en la superficie de la tierra, debajo de una pequeña piedra con figura de rostro. Lunar Ruins es un enorme calabozo que se genera al azar cada vez que entras. Allí encontrarás algunos de los *items* -y monstruos- más raros de tu aventura, así como intrigantes elementos de historia para los 10 sobrevivientes de tu equipo.

Sólo el principio

Lunar Ruins estará disponible inmediatamente después de que termines el juego principal. Guarda tu avance luego de derrotar al jefe final; después carga el archivo guardado. Necesitarás regresar al Lunar Whale y encontrar la entrada de las Lunar Ruins. Para experimentar todo lo que ofrece este sitio, debes cruzar por el Lunar Subterrane (el último nivel del juego) y derrotar a **Zeromus** por lo menos una vez con cada miembro del equipo.



Entra a las ruinas

Las Lunar Ruins inician muy fáciles. Busca los cofres y pasajes secretos en cada piso mientras caminas hacia la salida. Muchas áreas tienen una variedad de encuentros al azar con monstruos exclusivos de estas ruinas. Mientras continúas de piso en piso, te toparás con un punto seguro para que guardes tus avances, un *warp* para la entrada del calabozo y una puerta blanca. Esta última te conduce hacia uno de los pisos de evento. Cada uno de ellos será accesible sólo si tienes a un personaje específico en tu equipo y si él -o ella- estaba también en tu grupo cuando derrotaste a **Zeromus**.

Eventos especiales

Los pisos de eventos son las áreas más difíciles en Lunar Ruins, así como las de mayores recompensas. Cada piso es específico para alguno de los miembros del equipo, revelando nuevos aspectos de la historia sobre dicho personaje. Simpre salva antes de entrar a un piso... no sabes qué puede haber adelante.



Resuelve acertijos

Conforme avances por los diversos pisos de Lunar Ruins, encontrarás muchos acertijos. Algunos requieren que memorices números, mientras otros ponen a prueba tu habilidad de observación. Si resuelves un acertijo, podrás moverte al siguiente nivel, además de conseguir un *item*.



Zonas del recuerdo

A través de las Lunar Ruins, pasarás por las zonas del recuerdo. Estos pisos generalmente se asemejan a antiguos calabozos que viste en el juego, algunos son áreas pacíficas como las aldeas (donde puedes comprar nuevos *items*) o Chocobo Forests (para recuperar tu nivel de MP). Aunque estos pisos pueden parecer familiares, no escapes de ellos sin antes conseguir nuevos accesorios y enemigos.

Cave of trials

Hacia el final del juego, después de que hayas desactivado el **Giant of Babel**, los fans del juego original se darán cuenta de algo nuevo para **FFIV Advance**: una voz que instruye al grupo para regresar a Mysidia. Antes de entrar a la parte final del juego, el Lunar Subterrane, regresa hacia el mundo exterior y visita el salón de las oraciones (localizado detrás del salón del cristal Mysidia). Allí encontrarás a tus viejos amigos -**Palom**, **Porom**, **Cid**, **Edward** y **Yang**- listos para unirse a la fiesta. Ellos estarán a un nivel mucho mayor que cuando los viste por última vez, y vestirán sus viejas prendas, así que cómprales algo interesante.

Cecil debe permanecer como líder del equipo, pero puedes cambiar a cualquier otro de la forma que más te convenga. Escoge la alineación de tu grupo, después ve hacia Mt. Ordeals, donde encontrarás la entrada a la Cave of Trials. Pelea a través de los ocho niveles del lugar, asegurándote tomar todos los *items* que encuentres. En el nivel más bajo, encontrarás un lugar seguro para salvar, un *warp* para la entrada y cinco nuevos jefes de escena, cada uno sosteniendo un arma ultrarrara. Una vez que hayas conquistado la Cave of Trials, ve a la Luna para la dramática conclusión del juego.



EL MUNDO Y MÁS ALLÁ

Con cada lugar que visitas, el mundo de **FFIV Advance** se revela pieza por pieza hasta que estés viajando libremente en tu aeronave, surcando por completo la superficie del planeta, el inframundo e incluso la Luna. Aquí encontrarás todas las locaciones del juego en el orden en que las visitarás, así como también un tip estratégico para cada área.



Mundo exterior

1 *Castle Baron*

El Castle Baron le sirve a **Cecil** como su hogar y es el inicio de tu aventura, así que regresarás varias veces. Antes de embarcarte en tu primera misión, ayuda a **Cecil** a encontrar tesoros.

2 *Baron*

Antes de ir a Mist Cave, deja que **Kain** y **Cecil** visiten la aldea de Baron para comprar *items*. El pequeño poblado está lleno de tesoros ocultos, incluyendo un *tent* y un *reloj de arena* en la piscina cercana al extremo sureste de la aldea.



3 *Mist Cave*

Bajo las órdenes del rey, **Kain** y **Cecil** deben pelear a través de la Mist Cave y derrotar al jefe de nivel, el **Mist Dragon**.

4 *Mist*

Después de derrotar al dragón, la pequeña Rydia de Mist se unirá a tu grupo. El camino hacia Mist será bloqueado debido a un terremoto, pero podrás visitarlo en cuanto tengas tu primer avión.

5 *Kaipo*

En la aldea desértica de Kaipo, mientras descansas en un hotel, sufrirás un ataque nocturno por parte de las tropas de Baron. Al siguiente día, abastecido de *items* ve hacia la esquina noreste para encontrar a **Rosa**.



6 *Underground Waterway*

Antes de entrar al Underground Waterway, incrementa un poco el nivel de **Rydia** -su magia "*Thunder*" será útil en el calabozo-. En el primer piso, después de que **Tellah** esté en tu equipo, ve al Este para encontrar un camino hacia el agua para tomar tres *items*.



7 *Damcyan Castle*

Cuando llegues a Damcyan Castle, el **Príncipe Edward** se unirá a tu grupo y traerá consigo su útil nave. Busca tesoros en el castillo, después usa la nave de **Eddie** para transportar a tu equipo a través de las aguas poco profundas del Este, allí está la Antlion Cave.

8 *Antlion Cave*

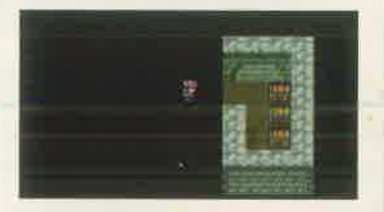
Derrota al **Antlion** en lo más profundo de la caverna para obtener el Sand Ruby, mismo que debes llevarle a **Rosa** en Kaipo.

9 *Mt. Hobs*

Con **Rosa** en tu grupo, usa la pequeña nave para llegar a Mt. Hobs. Los hechizos de fuego son útiles contra los no muertos.

10 *Fabul Castle*

Aquí debes pelear junto con la gente de **Yang**, quienes te recompensarán con la poderosa Deathbringer sword. Mientras buscas tesoros en el castillo, observa un pasaje secreto del lado este del trono.



11 Mysidia

Visitarás Mysidia muchas veces a lo largo de tu viaje. En tu primer arribo, asegúrate de de adquirir armaduras y armas (incluyendo el Flame Rod) para **Palom** y **Porom**, ellos lo necesitarán en Mt. Ordeals.

12 Mt. Ordeals

En Mt. Ordeals, **Cecil** cambiará su estatus de **Dark Knight** para volverse un **Paladin**. Incrementa el nivel de **Palom** y **Porom** antes de ascender a la montaña. Usa el Chocobo Forest del Sur para regenerar tu MP. Después de derrotar a **Scarmiglione**, **Cecil** debe enfrentar su yo interno. No ataques y espera que termine la batalla.

13 Agart

Después de regresar a Castle Baron via Devil's Road en Mysidia, entra a Agart usando la aeronave. Más tarde, después de la Tower of Zot, tira la piedra de magma en el pozo de Agart para abrir la entrada del inframundo.

14 Mythril

Puedes acceder a la pequeña aldea de Mythril mediante la aeronave. Mythril ofrece poderosas, pero costosas armas y armaduras.

15 Eblan Castle

El desértico Eblan Castle está lleno de tesoros y monstruos. Salva antes de entrar y busca en el castillo algunos pasadizos secretos.

16 Troia

Cuando estés en Troia, equípate con armas y armaduras no metálicos. Usa las vías fluviales para llegar a la parte extrema norte de la aldea en busca de *items* y tesoros secretos.

17 Troia Castle

Después de hablar con **Edward** y ganar la Twin Harp, camina hacia el Norte hacia el Chocobo Forest. Temporalmente arma a tu equipo con cosas no metálicas. Súbete en un **Black Chocobo** y ve haca el oeste, hacia la Magnetic Cave.



18 Magnetic Cave

Lucha a través de la Magnetic Cave tan bien como puedas sin la ayuda del metal. Si es necesario, incrementa el nivel de tu equipo fuera de la cueva. Cuando enfrentes al **Dark Elf**, prepárate para equipar a tu grupo con objetos metálicos de tu inventario (en cuanto **Edward** toque su melodía).



19 Tower of Zot

Desde Troia, tu grupo será dirigido hacia la Tower of Zot por el conocido **Kain**. Explora la torre en busca de tesoros. Después de derrotar al enemigo principal, regresa hacia Agart con la Magma Rock para accesar al inframundo. El Dwarven Castle será tu siguiente parada.

20 Cave of Eblan

Después de derrotar al **Dr. Lugae** en el inframundo y mejorar tu aeronave para que transporte el *hovercraft*, podrás entrar a la Cave of Eblan, donde conocerás al ninja **Edge**; también hallarás un pasaje hacia el mundo exterior.



21 Babel Tower: Overworld

Antes de entrar a la Babel Tower, sube el nivel de **Edge**. Reúne los tesoros de la torre (incluyendo 82,000 gil en un cofre que está al oeste de **Rubicante**). Pronto te verás de vuelta en el inframundo.

22 Adamant Grotto

Si has visitado la Cave of Summons y tomaste la *Rat Tail*, llévasela a **Adamant Grotto**. Puedes cambiarla por Adamantite, un material que le puedes llevar al herrero de Kokkol para que forje la espada Excalibur.

23 Cave of Trials

Visitar este lugar es opcional, pero aun así pudes encontar información en las páginas anteriores.

El inframundo

Dwarf Castle

Regresarás al Dwarf Castle muchas veces antes de que tu jornada termine. En tu primera visita, pelearás contra **Golbez** detrás del trono del rey , después entra por un túnel subterráneo que te llevará a la Babel Tower.

Babel Tower: Underworld

En la parte del inframundo de Babel Tower, debes derrotar al **Dr. Lugae**; usa su llave para destruir los cañones de la torre. Una vez que regreses al mundo exterior, ve hacia Castle Baron.

Tomra

Después de terminar la parte de Babel Tower y regresar al inframundo, visita Tomra para actualizar el equipo de tu grupo.

Sylvan Cave

Visitar Sylvan Cave es opcional, pero encontrás grandes tesoros y un nuevo hechizo de invocación para **Rydia**. La magia *Float* de **Rosa** (que aprende al nivel 35) esencial para evadir el daño de la superfície ácida del lugar.

Cave of Summons

La Cave of Summons es una parada opcional, pero es necesaria para que **Rydia** aprenda las invocaciones **Asura** y **Leviathan**. También encontrarás la *Rat Tail*.

Sealed Cavern

Debes obtener el collar de Luca del rey **Giott** antes de entrar a la Sealed Cavern y enfrentar el **Demon Wall**.

Kokkol's Smithy

Cambia la *Rat Tail* por la Adamantite, y llévasela al herrero de Kokkol para que elabore la espada Excalibur.

The Moon

Hummingway Home

Después de adquirir el Lunar Whale en Mysidia, la Luna estará disponible como otro destino de tus viajes. Visita el Hummingway Home para comprar accesorios raros como Dry Ethers, Elixirs y Gysahl Whistles.

Lunar Path

Debido a la rara superfície de la Luna, debes cruzar pos los caminos alternos para llegar a la entrada del Crystal Palace.

Crystal Palace

En tu primer visita al Crystal Palace, **FuSoYa** se unirá a tu equipo. Después regresarás al palacio para descubrir la entrada hacia el área final del juego, la Lunar Subterrane.

Cave of Bahamut

Justo al este del Crystal Palace está la Cave of Bahamut, donde **Rydia** puede aprender su última invocación. Antes de abandonar la Luna con **FuSoYa** a bordo del Lunar Whale, revisita el Hummingway Home para recargarte de *items*. El Giant of Babel en el mundo exterior es tu nuevo destino.

Lunar Ruins

Lunar Ruins se abrirá ante ti para que derrotes a **Zeromus** en Lunar Subterrane y termines el juego.



LLEGA A LAS PARTES DIFÍCILES

Gran parte de **FFIV Advance** involucra viajar de aldea en aldea y afrontar batallas al azar, pero casi toda fase de tu aventura termina en por lo menos una batalla contra un jefe. Algunos son más difíciles que otros, pero hay una buena -o mala- forma de enfrentarlos. Hemos organizado el juego entero por jefes para darte una ventaja durante los momentos más difíciles del juego.

Lista de pendientes de Cecil



Mist Dragon

HP: 465 DEBILIDAD: NINGUNA

El **Mist Dragon** reside en la Mist Cave, y debe ser derrotado por **Cecil** y **Kain** para cumplir su trabajo con el rey. Cuando el dragón cambie a su forma en neblina, tus ataques sólo provocarán un mortal contraataque. Espera hasta que regrese a su forma ordinaria y después aplasta al dragón con los ataques físicos de **Cecil** y saltos de **Kain**.





Antlion

HP: 1,100 DEBILIDAD: NINGUNA

Puedes evadir el devastador contraataque de **Antlion** al no usar ataques físicos. Has que **Cecil** defienda o ataque usando Dark, mientras que **Edward** cura al grupo. Invocar al Chocobo con **Rydia** algunas veces, facilitará el trabajo con esta horrenda bestia.

Octomammoth

HP: 2,350 DEBILIDAD: DARK, THUNDER

El **Octomammoth** que está en Underground Waterway se protegerá a sí mismo con sus ocho tentáculos. Derrota cada tentáculo uno por uno usando los ataques físicos de **Cecil** y magias de Thunder cortesía de **Tellah** y **Rydia**; después da el tiro final.



Mom Bomb

HP: 11,000 DEBILIDAD: NINGUNA

Después de algunos instantes, la **Mom Bomb** asumirá su verdadera forma: una enorme y espantosa bola de gas flameante. Una vez que lo haga, ataca a la bestia con la invocación de **Chocobo** de **Rydia** hasta que veas un aviso de explosión. Después usa la habilidad *Dark* de **Cecil** y las patadas de **Yang** para acabar con esta alimaña.



Scarmiglione

SCARMIGLIONE HP: 3,500 DEBILIDAD: FIRE
SKULLNANTS HP: 200 DEBILIDAD: HOLY, FIRE

Elimina a los cuatro molestos enemigos que acompañan a **Scarmiglione** usando hechizos de fuego con **Tellah** y **Palom**. Cuando **Scarmiglione** esté solo, atácalo con hechizos de fuego y con la espada de **Cecil**. Cura al grupo con **Porom**, para evitar que la salvaje criatura acabe con tu travesía.

Parte 2

SCARMIGLIONE
HP: 3,523 DEBILIDAD: PROYECTILES, HOLY, FIRE

No continúes por el puente, mejor regresa y salva tu juego. Después modifica la configuración de tu equipo, moviendo a los magos hacia el frente. **Scarmiglione** te atacará por la espalda una vez que cruces el puente. Golpea a la bestia justo como lo hiciste hace un momento (usando hechizos de fuego y ataques físicos). No olvides usar las habilidades de **Porom** para que mantenga en buen rango la energía de tus personajes, mientras ellos atacan.





Baigan

HP: 4,444 DEBILIDAD: NINGUNA

De regreso al Castle Baron, descansa en el dormitorio de **Cecil** antes de confrontar a la monstruosa forma de **Baigan**. En vez de enfocarte en los brazos del enemigo (que se regeneran si ambos son destruidos), concéntrate en su cuerpo primero. Golpea a **Baigan** con un poderoso hechizo y él inmediatamente usará Reflect en sí mismo. Sigue combatiendo con ataques físicos.

Dark Elf

HP: 23,890 DEBILIDAD: HOLY

Tu primer encuentro con el **Dark Elf** terminará en derrota, así que no te preocupes en ganar. **Edward** vendrá al rescate con ayuda de la Twin Harp; en ese momento podrás equiparte con armas y armaduras metálicas. Después de que esto ocurra, usa Reflect en todos tus aliados.



Parte 2, Dark Dragon

HP: 3,927 DEBILIDAD: NINGUNA

Una vez que el **Dark Elf** esté liquidado, se transformará en un poderoso dragón oscuro. Los hechizos son casi inútiles aquí, así que usa la magia de **Tellah** para curar a tu equipo y ataca a la bestia con golpes físicos con **Cecil**.



Cagnazzo

HP: 5,312 DEBILIDAD: THUNDER

Cagnazzo, el amo del agua, te lanzará poderosos ataques de agua que afectan a todo tu grupo. Deja que **Porom** los cure si es necesario, mientras que **Tellah** y **Palom** le dan con todo el poder de los hechizos Thundara y Thundaga. Equipa a **Yang** con la Thunder Claw y ataca al enemigo para aprovechar las debilidades de **Cagnazzo**.





Magus Sisters

SANDY HP: 2,591 DEBILIDAD: NINGUNA
CINDY HP: 4,599 DEBILIDAD: NINGUNA
MINDY HP: 2,590 DEBILIDAD: NINGUNA

La intensa batalla de magias, hará que las **Magus Sisters** no sólo usen Reflect en la hermana de enmedio, sino también en los integrantes de tu grupo, causando que las magias broten de un lado hacia otro. Ataca con golpes físicos para eliminar a la de enmedio y luego a las otras dos.



Barbariccia

HP: 8,636 DEBILIDAD: NINGUNA

La magia de **Rosa** es crucial para derrotar a **Barbariccia**. El hechizo de tornado de la bestia, reducirá notablemente la energía de tu equipo, así que **Rosa** deberá usar sus mejores poderes para evitar que tus aliados perezcan. Cuando la barrera protectora de la diosa del viento esté activa, ell será invulnerable a todos los ataques que no sean el salto de **Kain**. Espera a que **Kain** caiga y abra la barrera de **Barbariccia**, después atácala contínuamente con golpes de **Cecil**, **Cid** y **Yang** mientras **Rosa** sigue apoyando al resto del equipo.



Golbez

GOLBEZ
HP: 23,001 DEBILIDAD: FIRE, HOLY
SHADOW DRAGON
HP: 1 DEBILIDAD: NINGUNA

No podrás hacer mucho contra **Golbez** durante la primera parte de la batalla. Su invocación de dragón sombra tomará uno por uno a tus aliados usando Black Fang. Trata de usar saltos con **Kain**; ¡si tienes suerte, él evadirá el golpe mientras esté en el aire. Una vez que **Rydia** se reúna al grupo, invoca a **Titan** para que las cosas se pongan parejas y derrotes al enemigo.



Calcobrena

CALCO HP: 1,369 DEBILIDAD: NINGUNA
BRINA HP: 369 DEBILIDAD: NINGUNA
CALCOBRENA: HP: 5,315 DEBILIDAD: NINGUNA

Pelear contra muñecas es un poco raro. Al inicio de la batalla te enfrentarás a seis de ellas: tres **Calcos**, y tres **Brinas**. Elimina a la primera fila de muñecas (las **Brinas**) desde el inicio; ellas son tan peligrosas como los **Calcos**, pero más fáciles de vencer. Cuando las muñecas restantes se unan al estilo **Voltron** para formar a **Calcobrena**, usa Aim (con **Rosa**) para atacar, así como el salto de **Kain**.



Dr. Lugae

DR. LUGAE HP: 4,936 DEBILIDAD: NINGUNA
BARNABAS HP: 4,832 DEBILIDAD: NINGUNA

Ya sea que elimines primero al loco doctor o a su perturbante criatura, tu equipo sufrirá algunas consecuencias. La mejor solución es derrotarlos a ambos simultáneamente. El **Titan** de **Rydia** puede completar la tarea. Deja que los demás miembros del equipo usen defensa mientras Rosa cura a los débiles y **Rydia** invoca a su criatura. Después de algunas rondas, el dueto macabro será vencido sin problemas.



Parte 2

DR. LUGAE HP: 9,321 DEBILIDAD: THUNDER

Dr. Lugae regresará inmediatamente por la segunda ronda, esta vez como un monstruo. Él envenenará a tu equipo completo, pero no te molestes en usar antídotos, él removerá el estatus unas rondas después. Activa los hechizos de curación más potentes de **Rosa** e invoca a **Ramuh** con **Rydia**. El resto del grupo atacará con golpes físicos.

Rubicante

HP: 34,000 DEBILIDAD: ICE

Derrotar a **Rubicante** es cuestión de tiempo. La capa del demonio se abrirá y cerrará mientras él arroja ataques de fuego contra ti. Golpéalo con hechizos de agua como la invocación **Shiva** de **Rydia** y el Flood de **Edge** cuando la capa esté abierta, pero ten cuidado... si tus hechizos entran cuando la capa esté cerrada, le regenerarán su energía. Equipa el Ice Brand para **Cecil** y el Ice Spear para **Kain** y atácalo sin temor. Sin embargo, no olvides regenerar la energía de tus demás compañeros.



Asura

HP: 31,005 DEBILIDAD: NINGUNA

Debes derrotar a **Asura** en la Cave of Summons antes de que ella le permita a **Rydia** usarla en batalla. **Asura** empleará hechizos de cura en sí misma. Usa Reflect en ella para sacar provecho. Después de ello, golpea a **Asura** con ataques físicos y también con los poderes de **Rydia** (**Titan** es efectivo), mientras que **Rosa** ayuda a curarte.



Leviathan

HP: 50,001 DEBILIDAD: THUNDER

Los hechizos de Thunder funcionan bien contra Leviathan. Haz que **Rydia** invoque a **Ramuh** mientras que **Edge** usa Blitz en la bestia. Remueve cualquier espada basada en hielo para **Cecil** y **Kain** antes de iniciar la batalla y equipa a Cecil con Defender, una espada que está en un pasaje secreto en el nivel B3 en la Cave of Summons.



Bahamut

HP: 45,001 DEBILIDAD: NINGUNA

Para pelear contra **Bahamut** en su cueva en la Luna, debes haber derroado antes a **Leviathan**. **Bahamut** hará una cuenta regresiva y, cuando llegue a cero, lanzará el hechizo Mega Flare, que eliminará a todo tu equipo. Tan pronto como inicie la pelea, usa Reflect para proteger a tus personajes y devolverle los ataques al poderoso enemigo. En cuanto derrotes a la bestia, **Rydia** será capaz de invocarla en batalla.



Elemental Lords

HP: 50,000/60,000 DEBILIDAD: VARÍA

Dentro del Giant of Babel, debes enfrentar a los cuatro jefes principales, de nuevo. Ahora son más fuertes, pero tienen las mismas debilidades. Ataca a **Scarmiglione** con Firaga, **Rubicante** con Blizzaga y **Cagnazzo** con Thundaga. **Barbariccia** sigue sin tener alguna debilidad en particular, pero ella ya no está protegida por su barrera de cabello. Golpéala duro y constante con ataques físicos e invocaciones; pronto ella caerá vencida.



Demon Wall

HP: 28,000 DEBILIDAD: NINGUNA

Después de obtener el último Dark Crystal en la Sealed Cavern, la huida de tu equipo será interrumpida por una gigantesca pared. El colosal muro se moverá hacia ti, eliminando a un personaje a la vez. Tan pronto como inicie la batalla, usa Slow en el muro y Haste para **Rydia**, para que ella invoque a **Leviathan**, o Bio, mientras **Edge** arroja proyectiles como los Fuma Shuriken en contra del enemigo.



Odin

HP: 20,001 DEBILIDAD: NINGUNA

Odin es un jefe opcional a quien puedes enfrentar en Castle Baron después de visitar la tierra de las invocaciones. **Odin** es débil contra los rayos; sácale provecho a esta deficiencia con **Rydia** y **Edge**. En el cuarto turno, **Odin** hará un Zantetsuken, que destruirá a tu grupo de un solo golpe. Debes derrotar a **Odin** antes del turno cuatro; si lo haces, **Rydia** podrá llamarlo a la batalla.



CPU

HP: 30,000 (MAS 3,000 POR CADA NODO) DEBILIDAD: NINGUNA

El **CPU** está acompañado por un nodo de ataque y otro de defensa. Si destruyes a ambos, el **CPU** hará un ataque global doble, eliminando a dos de tus compañeros. El nodo de defensa cura al **CPU** constantemente, así que elimínalo primero. Después, golpea al **CPU** con ataques físicos (los hechizos serán reflejados a tu equipo). Por último, derriba al tedioso nodo de ataque.



CAVE OF TRIALS: JEFES

Cada uno de los cinco jefes en los pisos bajos de la Cave of Trials está asociado con uno de los miembros de tu equipo y porta un arma ultraespecial de gran poder. El personaje correspondiente debe estar presente cuando tu equipo se aproxime a la criatura, o el jefe no te enfrentará en batalla. Después de enfrentar a cada enemigo, usa el punto para salvar que está próximo y toma el *warp* para regresar a Mysidia y reclutar a los miembros que necesites. Debes visitar la caverna varias veces para tener acceso a todos los cinco jefes.

Death Mech

JEFE DE CID - THOR'S HAMMER

La isla del extremo este es el hogar del letal, pero lento **Death Mech.** Ataca a la criatura con golpes físicos y poderosos hechizos como Blizzaga y Firaga. Así caerá pronto y tú ganarás el mítico Thor's Hammer para el uso de **Cid.**

Storm Dragon

JEFE DE YANG - HAND OF THE GODS

Localizado en la isla debajo de **Death Mech**, el **Storm Dragon** es probablemente el jefe más fácil de la cueva. Explota sus debilidades ante el hielo al usar Blizzaga, y ten cerca a alguien que cure cuando el dragón arroje su poder Tornado en tus aliados.

Master Flan

JEFE DE PALOM - TRITON'S DAGGER

Al oeste de la isla central, encontrarás al **Master Flan.** Primero elimina tres de los cuatro enemigos que rodean al jefe usando la magia de **Palom** (si aniquilas a los cuatro, el maestro los regenerará), y deja que el resto del grupo use golpes físicos en el jefe.

Gigas Worm

EDWARD'S BOSS - APOLLO'S HARP

En la isla sur del Master Flan se encuentra el **Gigas Worm.** Cada vez que ataques, el gusano tomará venganza, así que no gastes tu tiempo con aliados débiles como **Edward.** Golpea al jefe con magia poderosa y usa la fuerza física para complementar.

T-Rex

JEFE DE POROM - SERAPHIM'S MACE

Antes de enfrentar al gran **T-Rex** (localizado al norte de la isla central), deja que **Porom** use Float en tu equipo para evitar el poder Quake de la criatura. Golpea al **T-Rex** con Firaga, Blizzaga y ataques físicos mientras **Porom** cura a los heridos.

White Dragon

HP: 32,700 DEBILIDAD: NINGUNA

El primer jefe de Lunar Subterrane, el **White Dragon** posee un arma llamada Murasame que es ideal para **Edge**. Usa Float en los miembros de tu equipo antes de aproximarte a la bestia, o su ataque Quake te dejará sin aliento. Evita los ataques de elementos, mejor usa la invocación **Bahamut**, golpes físicos y el hechizo Bio.



Dark Bahamut

HP: 60,000 DEBILIDAD: NINGUNA

La forma más fácil de derrotar al difícil enemigo, **Dark Bahamut** (guardián de la espada Ragnarok) es reducir su HP sólo con ataques físicos mientras curas a tu grupo. De otra forma, te enfrentarás a sus contraataques.



Plague

HP: 33,333 DEBILIDAD: PROYECTILES

Plague te atacará sólo una vez, lanzando Doom en todo tu equipo. Mientras el contador llega a 0, golpea al enemigo con todo lo que tengas, explotando sus puntos débiles al arrojarle proyectiles en todo momento. Equipa las flechas en alguien y dispara Artemis Arrows al enemigo mientras **Edge** usa su comando Throw (si tienes proyectiles).



Ogopogo

HP: 50,000 DEBILIDAD: NINGUNA

Ogopogo es una bestia complicada e impulsará tus habilidades de cura al máximo. Golpea a **Ogopogo** con ataques físicos y usa la invocación **Bahamut** mientras que los magos blancos sanan tus heridas con Curaja. **Rydia** necesitará tomar un descanso y debe invocar a **Sylph** o a **Asura** para auxiliar a sus compañeros.



Lunasaur

HP: 23,000 DEBILIDAD: FIRE

Antes de llegar a la tierra de **Zeromus**, enfrentarás a dos **Lunasaurs**. Las bestias son débiles contra el fuego, pero usarán Reflect en sí mismas. En lugar de hechizos, golpéalo con la espada Ragnarok de **Cecil**, la Holy Lance de **Kain** y la Hand of the Gods de **Yang**.

La batalla final

Los cinco jefes subterráneos que cubrimos en esta página son opcionales, pero necesitarás las armas y experiencia obtenida de dichas batallas para enfrentar uno de tus retos más pesados... la batalla contra el jefe final, **Zeromus**. ¡Buena suerte!

TRUE SWING GOLF

¡El golf como nunca se había jugado!

A pesar de no ser tan popular o jugado como el soccer o el americano, el golf es un deporte bastante conocido en el mundo. Siendo la práctica de este deporte una actividad costosa, existe una variación conocida como mini-golf, en donde se combina la base del golf (meter la pelota en el hoyo usando un bastón en el menor número de tiros posibles), y la destreza para sortear obstáculos artificiales. Ambos estilos han sido llevados al mundo de los videojuegos casi desde su inicio, permitiendo a mucha gente familiarizarse con él y divertirse sin tener que asistir a un campo de golf real. En esta ocasión tenemos True Swing Golf para el Nintendo DS, el cual ofrece muchas cosas innovadoras y estamos seguros que complacerá hasta al profesional más exigente.

Compañía: Nintendo.
Desarrollador:T&E Soft/ Nintendo.
Clasificación: Everyone.
Categoría: deportes/golf.
Jugadores: 1-4.
Fecha de Salida: enero 2006

¡El *Stylus* lo hace de nuevo!

Uno de los elementos más representativos de este singular título es sin duda el realismo. En juegos anteriores de golf, debías medir el momento para presionar el botón justo con la fuerza necesaria y con el efecto correcto para lograr un tiro bien ejecutado. Ahora podrás controlar todo esto de una manera más sencilla al usar el *Styuls* del Nintendo DS, con el cual podrás deslizarlo a través de la pantalla para golpear la bola y lanzarla al horizonte. Pero eso no es todo: también lograrás tiros en curva si trazas un arco dándole el efecto deseado; todo depende de la práctica y de tu habilidad.



El realismo importa mucho

Son más de 15 impresionantes campos para competir contra los demás participantes; cada uno está lleno de detalles muy bien cuidados para hacerlos lo más realistas posible; además de los típicos obstáculos y "peligros" de un campo real, como las trampas de arena, los bosques, colinas, lagos, etc. Conforme vayas ganando torneos, podrás conseguir más y mejores accesorios para tener una mayor oportunidad de ganar.





Para golfistas de todas las edades

True Swing Golf tiene varios modos de juego para que te diviertas en grande por mucho tiempo. Existen algunos elementos que podrás personalizar como tu propio golfista, lo cual le da más realismo e incrementa el sentimiento de estar compitiendo con tu propio "yo" digital. No importa si has jugado o no golf antes; todos pueden aprender de una manera rápida y sencilla el ABC de este deporte; como ya es costumbre en los títulos de Nintendo.



Desafía a tus amigos

Siempre es bueno medir tus habilidades con otro jugador y qué mejor manera para hacerlo que invitarlos a un partido de golf entre cuates. Hasta cuatro personas pueden participar en las competencias, cada uno con su NDS y solamente una tarjeta de juego. Tal vez no parezca tan emocionante como una carrera de **Mario Kart**, pero resulta muy entretenido para quien no conozca mucho de golf, y enormemente disfrutable si eres aficionado a este deporte.

El realismo de True Swing Golf es impresionante; pero también resulta divertido y muy fácil de aprender a jugar.



Entra en la competencia

El objetivo principal de **True Swing Golf** es básicamente convertirte en el campeón; para lograr esta meta debes entrar a los torneos e ir demostrando tus habilidades. Al ganar un torneo, ganarás dinero también; con tu muy merecido dinerito comprarás mejor equipo para el siguiente torneo. Conforme vayas adquiriendo nuevos palos y otros accesorios, el juego se irá poniendo más difícil y nuevos campos estarán disponibles para participar en ellos.



Con un simple toque del *Stylus*

Como te dijimos anteriormente, el *Stylus* controla casi todas las opciones y movimientos del juego; sirve para cambiar y elegir el palo que vas a utilizar, apuntar, cambiar el ángulo de la cámara y golpear la bola, entre muchas otras cosas más. El control es por demás amigable: te hace sentir con una relación más estrecha entre lo que pasa en pantalla y tú; pero confiarse no es suficiente; en la práctica está la diferencia entre ganar y perder. Puedes pasar un torneo sin ser el mejor, pero no obtendrás el suficiente dinero como para comprar equipo nuevo (y créenos que es bastante caro).



¿Por qué jugar TSG?

Existen algunos juegos que están enfocados a los más pequeños o inexpertos y resultan aburridos para un veterano del control; en contraste, ciertos títulos son extremadamente difíciles y no son aptos para menores o principiantes. Para evitar este tipo de problema, Nintendo siempre ha procurado que sus juegos sean de lo más sencillo de aprender a dominar, así como cuidar que la dificultad sea principalmente variable para ajustarse tanto a grandes como pequeños. El elemento predominante en Nintendo es la diversión; por esta razón, podemos recomendar *True Swing Golf*, que es apto para todo aquel que quiera divertirse.



Ranking

Es un hecho que True Swing Golf es un título enfocado para los exigentes golfistas a quienes no les parezca gracioso ver a los personajes de Nintendo competir en los 18 hoyos. Aquí el concepto es plenamente profesional, por ende, debes checar dirección del viento y superficie del terreno antes de tirar y obviamente no habrá tiros de fantasía como en Mario Golf. Honestamente, es un gran juego pero, salvo que en verdad te guste este deporte, podrás aburrirte en un corto tiempo… aunque quizá tu papá salga beneficiado. Yo, por mi parte, me quedo con la versión de Mario.

Crow 8.0

El golf se me hacía un deporte muy aburrido, hasta que jugué los excelentes Mario Golf tanto para Nintendo 64 como para Nintendo GameCube; porque la verdad otros que había jugado como los de Tiger Woods se me hacen tan "serios" que terminan por dormirte, y yo creí que eso pasaría con este título para el Nintendo DS, pero estaba en un error. Obvio, no se compara para nada con la serie de Mario, pero gracias a las cualidades táctiles del sistema, refresca este deporte de gran manera, además de que eleva el factor estrategia. Si quieres expandir tus horizontes de videojugador, dale una oportunidad, quizá no se vuelva un clásico, es más, tal vez ni de tus juegos favoritos será, pero cuando lo juegues vas a pasar un buen rato.

Master 7.0

La verdad es que nunca me han apasionado los títulos de deportes, y mucho menos los de golf; pero si sé distinguir un juego bien hecho y True Swing Golf es uno de ellos. Es una genial opción si te gusta este deporte; tiene tantas cosas y elementos que estarás horas enteras compitiendo; pero por otra parte, al ser más serio que otros títulos como Mario Golf, puede llegar a aburrirte rápidamente. Aun así, tiene su mérito y vale la pena darle una oportunidad; tal vez encuentres al campeón de golf que llevas dentro.

Panteón 8.5



Select, atrás, más atrás, start.



Año 1 No 1
Diciembre 1991

Portada Mario llega a México
Cursos Nintensivos de:
Super Mario Bros 3
T.M.N.T. II
Super Mario Land

Conoce a:
Mega Man 3
Battletoads
The Simpsons
The Last Ninja
Robocop

Las novedades en cassettes y accesorios que estabas esperando y además estrategias, trucos, tips y passwords de tus juegos favoritos.



EDITORIAL

Este es el primer numero de CLUB NINTENDO, la única revista oficial de Nintendo en México. Esta publicación surge para establecer un canal de comunicación entre los miles de jugadores de Nintendo y C. Itoh de México, único representante oficial en nuestro país de Nintendo of America.

Queremos saber qué opinas, qué quieres saber o qué quieres decir. Escríbenos tus preguntas, comentarios, tips y secretos sobre cualquier juego y sobre la revista a Pestalozzi 836 Col. Del Valle, México D.F. CP 03100.

Te garantizamos hacer nuestro mayor esfuerzo para lograr que esta sea la mejor revista de videojuegos, como también te garantizamos todos los equipos, accesorios y cassettes que llevan el sello de C. Itoh.

Recuerda que CLUB NINTENDO es para ti.

El editorial:

Este es el primer número de Club Nintendo, la única revista oficial de Nintendo. Esta publicación surge de establecer un canal de comunicación entre los miles de jugadores de Nintendo y C. Itoh de México, único representante oficial en nuestro país de Nintendo of América.

Queremos saber qué opinas, qué quieres saber o qué quieres decir. Escríbenos tus preguntas, comentarios, tips y secretos sobre cualquier juego y sobre la revista.

Te garantizamos hacer nuestro mayor esfuerzo para lograr que esta sea la mejor revista de videojuegos, como también te garantizamos todos los equipos, accesorios y cassettes que llevan el sello de C. Itoh.

Recuerda que Club Nintendo es para ti.

Páginas en nuestro debut. 36

Dr. Mario da la bienvenida





Lo curioso:
En la parte inferior izquierda de todas las páginas de número non, apareció un recuadro con una foto haciendo una secuencia, de manera que al hojear la revista seguida se apreciaba a Mario en acción.



Curso Nintensivo Super Mario Bros 3.

Dato curioso:
Los mapas se dibujaron a mano con estilógrafo.





¿Qué hay dentro de... Tetris?

Fue el primer juego que presentamos en esta sección.

Reporte del CES

La aparición de Axy y Spot en forma anónima con los rostros cubiertos, eso sí; Spot posando con Barbie. ¿Cómo estará aquella Barbie en esta época?



Escríbenos a: cnatras@clubnintendomx.com y dinos si te gustaría ver toda la historia de CN en esta sección o solamente los mejores y más representativos números de la revista. ¡Esperamos tu respuesta!

THE SIMPSONS
BART VS THE SPACE MUTANTS
AL FIN NINTENDO
Acclaim

Los anuncios:

En nuestro primer ejemplar contamos con el apoyo de licenciatarios que se anunciaron. Aquí tenemos uno de Acclaim con su título The Simpsons Bart vs The Space Mutants.



La imagen destacada

ÚLTIMA PÁGINA
FEBRERO 2006

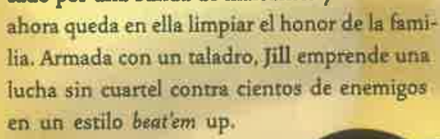
Es febrero y las compañías se campechanean sus mejores títulos para llevársela tranquila este inicio de año, más aún cuando tenemos en puerta al sucesor del Nintendo GameCube. Sin embargo, te reunimos la información más completa de los mejores títulos de esta temporada y, por supuesto, también los tips de **Gun**, para que te vuelvas todo un gatillero del Viejo Oeste. Por cierto, ¿cómo viste la nueva sección? Ya sabes que aquí esperamos tus quejas, peticiones y sugerencias de todo lo que se escribe en la revista, así que aguardaremos tu veredicto que será el punto de partida para el futuro de dichas páginas.

Resident Evil: Deadly Silence (NDS)

Capcom te transportará unos cuantos años en el pasado para que revivas los horrores de la mansión Spencer, una lúgubre propiedad que servía como base de operaciones e investigaciones de Umbrella. En 1996 ocurrió un "accidente" y desde entonces todo Raccon City sufre de extraños ataques mortales. La policía envía a un escuadrón de especialistas, pero su señal se pierde, por lo que un segundo grupo irá dispuesto a enfrentar su peor pesadilla. Como de costumbre, Jill Valantine y Chris Redfiel serán los personajes principales que tratarán de combatir a múltiples criaturas. ¿Cuáles son las diferencias y qué innovaciones contiene? ¡Nosotros te lo diremos!



Drill Dozer (NDS)



Cuando escuchamos el nombre de este título, pensamos que se trataba de un juego más de *puzzle*, pero al verlo más a detalle nos dimos cuenta de que es una aventura bastante extraña, aunque promete diversión. La historia nos narra que el padre de la heroína fue atacado por una banda de maleantes y ahora queda en ella limpiar el honor de la familia. Armada con un taladro, Jill emprende una lucha sin cuartel contra cientos de enemigos en un estilo *beat'em* up.

En nuestro próximo número te traeremos más detalles de esta nueva aportación de Nintendo, así que mantente al tanto.



Yu-Gi-Oh! GX Duel Academy (GBA)

Ya has dominado al universo de Yugi Muto, pero ahora con el lanzamiento de una nueva temporada de la serie animada, Konami nos presenta una nueva versión del duelo de monstruos que te mostrará nuevas criaturas y un estilo de juego más dinámico. La historia toma lugar tiempo después de que Yugi ganara el gran torneo; él encontrará nuevos amigos que lo acompañen en su aventura, pero también se enfrentará a temibles duelistas que le harán ver su suerte en unos cuantos turnos. Algo que nos llamó la atención es la posibilidad de personalizar a tu jugador, tanto en nombre como en género.



Envíanos tus preguntas, sugerencias, quejas o comentarios con todos tus datos (nombre, pseudónimo, lugar del que escribes) a nuestro correo electrónico:
clubnin@clubnintendomx.com
o a través de nuestra página de Internet:
www.clubnintendomx.com
Si lo prefieres, envíanos una carta a nuestra dirección:
Av. Vasco de Quiroga # 2000
Edificio E, piso 2, colonia Santa Fe
Delegación Álvaro Obregón
CP 01210, México, DF

chikabum.com

Con nosotros Garantizado Si te llega

Si no recibes el contenido que solicitaste marca 01800 3632 747, en la Cd. de México 5545 3523, nosotros te lo reponemos

Tonos

Envíalo al número 7464

Rock en Inglés

clave	canción
1133189	Again
1135246	Beg For Me
1135316	Clocks
1135126	Crawling
1130515	Dont Lie
1130208	Holiday (éxito)
1130853	Hotel California
1130709	Hung Up (éxito)
1133287	Lady Marmalade
1133296	Mobile
1133410	Shoot Me Again
1130156	Since U Been Gone (éxito)

De Amor

clave	canción
1137292	Amarte Duele
1137294	Atado A Tu Amor
1137295	Cant Buy Me Love
1130505	Entrega Total
1130827	I Knew I Loved You
1130338	Incomplete (éxito)
1137012	Kilometros (éxito)
1130469	Me Pregunto
1130332	NaNaNa(Dulce Niña) (éxito)
1130634	Que Voy A Hacer Con Mi Amor
1130305	Super Love
1135427	This Love

Top Latino

clave	canción
1130507	Don (éxito)
1137010	En El 2000
1130625	Eo
1130448	Eres Divina
1130333	Juegos De Amor
1130356	La Camisa Negra (éxito)
1130265	La Tortura (éxito)
1130502	Lo Que Paso, Paso (éxito)
1130454	Mentirosa
1130462	Mirame
1130543	Muy Maniaco De Mi Parte
1130453	Nada Fue Un Error (éxito)
1130452	No (éxito)
1130640	No Era Necesario
1130602	Nube Viajera
1130455	Para Tu Amor
1139051	Tatuajes
1130509	Yo Te Dire

Hip-Hop

clave	canción
1135309	Always On Time
1130704	Axel F (intro) (éxito)
1130367	Bien Bien
1130384	D12 World
1130643	Fuego
1130218	Gasolina (éxito)
1139014	Golosa
1135326	Hey Luv
1137124	Im A Thug
1130447	Loco Por Ti
1133403	Magic
1133307	P.I.M.P.

1. Desde tu Telcel, ingresa al menú de mensajes escritos.
2. Escribe la clave del tono que quieres.
3. Envíala al 7464 (RING).
4. Recibirás el tono en tu Telcel.
5. Guárdalo y úsalo como tú quieras.

Las claves van de acuerdo a tu equipo: HAIER D6000; NOKIA 1220, 2220, 3320, 3590, 3585, 5125, 6560, 8260, 8265, 8290; SAMSUNG A325 y SONY ERICSSON T600 marca la clave como aparece. BENQ M100, S670C; LG G1500, W3000S; NOKIA 1100, 2600, 2651, 3100, 3120, 3200, 3220, 3300, 3395, 3650, 6100, 6101, 6170, 6230, 6260, 6590, 6600, 6800, 6820, 7210, 7250, 7610, 8390, 8890, 9210, 9290, N-Gage; SAMSUNG E316, E715, N707, R225, S100, S300M, SGHC207, V200, X105, X426, X427; SONY ERICSSON T300, T610, Z200; ZONDA ZMNG1840 y ZMNG1860 sustituye el 1 del principio de la clave por el número 4. MOTOROLA T120, V60i y V120i sustituye el 1 del principio de la clave por el número 2. MOTOROLA C200, C340, T191, T193 y V100 sustituye el 1 del principio de la clave por el número 3. ALCATEL 332, MOTOROLA C155, C250, C332, C333, C350, C381p, C650, C698p, E380, E398, T720, T720i, V171, V180, V3, V300, V400, V600; PANTECH G310; SAMSUNG E630, X480; SONY ERICSSON K500i, K700i, S700i, T105, T200, T226, T68i, T65m, W800 y Z600 sustituye el 1 del principio de la clave por el número 5. Precio $13 por tono + IVA.

TOP al 7464

Ya no te compliques. Baja los mejores tonos polifónicos a tu celular. Envía TOP al 7464.

Asegúrate de tener configurado tu WAP. Precio $13.00 por tono + I.V.A.

Servicios Mensuales

Envíalo al número 7070

Últimas Noticias

Recibe hasta 4 mensajes diarios por un mes de las últimas noticias del mundo del futbol.
Envía NOTI espacio FUT al 7070.***
Ejemplo: NOTI FUT



Servicio disponible para todos los equipos que cuenten con mensajes escritos.
*** El costo por suscripción es de $43.57 pesos + I.V.A.

ve al cine Gratis



Por cada 5 descargas te regalamos un boleto TONOS, POLIFÓNICOS, IMÁGENES, SONIDOS ESPECIALES Y LOGOS

Promoción válida en toda la República Mexicana. Vigencia 1 de febrero al 31 de marzo 2005. Aplican restricciones. Consulta la promoción en www.chikabum.com

Sonidos Especiales

Envíalo al número 7464

Alex Lora — Otra exclusiva chikabum

clave	Nombre
S1130273	A La Voz De Pu El Que No Conteste
S1130261	Estoy Esperando Que Contestes
S1130290	Las Piedras Rodando Se Encuentran
S1130289	Si No Contestas Mingas A Tu Chadre
S1130264	Tamos Soñando Pesadillas
S1130282	Tómate Una, Tómate Dos

Huevo Cartoon

clave	Nombre
S1130117	Chema Me Encanta
S1130118	Chema Secretaria
S1130151	Espiris, Porra
S1130152	Ferdinand, Ya Llegue
S1130065	Huevo Zen, Contesta
S1130059	Osama Bin Huevo
S1130062	Tío Gamborimbo, Sobrina

1. Desde tu Telcel, ingresa al menú de mensajes escritos.
2. Escribe la clave del sonido especial que quieres.
3. Envíala al 7464 (RING).
4. Recibirás un mensaje para descargar tu sonido especial.

Descarga tu sonido especial con el mensaje desde tu Telcel. Para mayor información visita www.chikabum.com

Las claves van de acuerdo a tu equipo: ALCATEL 557, 756; AMOI F8; BENQ M315, P30, Z2; LG L1400, MG150, MG200; MOTOROLA E1, NOKIA 3230, 3300, 3650, 6230, 6600, 6620, 6682, 7280, 7610, 8801, 9300, N-Gage, N-GageQD; PANASONIC EBVS2, EBVS3, EBVS7, G51, X700; PANTECH GF260, PG1410; SAGEM X-5, X-6, X-7, X-8; SAMSUNG D500, E310, E630, E715, N707, S100, S300M, V200, X105, X427; SONY ERICSSON J300, K300, K500i, K508i, K700i, S710i, W600, W800, Z500; SKYZEN EZ100, EZ200 y EZ300 marca la clave como aparece. MOTOROLA C381p, C384, C650, C698p, E398, V180, V220, V3, V300, V400, V400p, V555, V600; SONY ERICSSON P800, P900 y P910a sustituye el S1 del principio de la clave por S2. Precio $13 por sonido especial + IVA.

Juegos

Envíalo al número 77577

Eres el piloto de un nuevo avión transformable en robot y tú misión es ganar la Guerra Nuclear venciendo al enemigo.

1130026 — Series Compatibles: 1, 2, 3, 4, 5, 6 y 8



Juega en contra de 4 amigos. Corre tu caballo y obten el mejor tiempo en las carreras o has apuestas en modo Broker.

1130031 — Series Compatibles: 1, 2, 3, 4, 5 y 6



Corre tu auto a través de 16 pistas con diferentes climas. Gana el campeonato o participa en una sola carrera.

1130034 — Series Compatibles: 1, 2, 3, 4, 5, 6 y 8

1. Desde tu Telcel, ingresa al menú de mensajes escritos.
2. Escribe la clave del juego que quieres.
3. Envíala al 77577
4. Recibirás un mensaje para descargar tu juego.

Descarga tu juego con el mensaje desde tu Telcel. Para mayor información visita www.chikabum.com

SERIE 1: NOKIA 3650 y N-Gage marca la clave como aparece. SERIE 2: NOKIA 3100, 3120, 3200, 3300, 6100, 6800, 6820, 7210 y 7250 sustituye el 1 del principio de la clave por 2. SERIE 3: SONY ERICSSON T610 y Z600 sustituye el 1 del principio de la clave por 3. SERIE 4: SONY ERICSSON K700i y W800 sustituye el 1 del principio de la clave por 4. SERIE 5: SAMSUNG E715, SGHC207, X466 y X640 sustituye el 1 del principio de la clave por 5. SERIE 6: MOTOROLA T720 sustituye el 1 del principio de la clave por 6. SERIE 8: MOTOROLA V300 y V600 sustituye el 1 del principio de la clave por 8. Precio $25 por juego + IVA.



telcel